

La llamada de
CTHULHU

Los Cinco Escalones

Por Enrique Camino



Los cinco escalones



Los cinco escalones

Autor: Enrique Camino

Edición: Francisco Javier Valverde García y Marta de la Serna

Ilustración: Juan Alberto Hernández y Shutterstock

Diseño: Andrés Sáez

Maquetación: Àngels Soler

Corrección: Marta de la Serna

Chaosium *Call of Cthulhu* Line Editor: Mike Manson

Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk

Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. All rights reserved

La llamada de Cthulhu © 2022 Edge Studio (UBIK). All rights reserved

Los cinco escalones © Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.

Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-124602-9-2 Depósito legal: B 8248-2022

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved. This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.

La llamada de
CTHULHU



Primera edición, mayo de 2022



Contenido



Antes de jugar.....	5	Horace Haggard	24
Introducción	5	Los cinco escalones.....	27
Jugar «Los cinco escalones» en otra era o lugar	5	Prefacio	27
Jugar «Los cinco escalones» con personajes pregenerados o no.....	6	Entrevista con el jefe de policía	27
Liverpool 1891.....	6	La mansión Whitecombe	30
Títulos y prefijos.....	8	La morgue	40
Dinero.....	8	La escuela de música St. Nazaire	43
Jugar en la era victoriana	10	La revelación	51
Cómo crear tus propios investigadores.....	16	La residencia de los Johnson (Mathilda).....	52
Los cuatro de Northwood.....	19	El padre O'Reilly	58
Euphemia Elling	20	El Holandés	61
Frederick Fairbairn	22	La lavandería de la calle Ryder	63
Gurunath Gladwin	23	El almacén de la calle Cross	65
		Epílogo	69



Antes de jugar



INTRODUCCIÓN

Los cinco escalones es un escenario victoriano de investigación paranormal. La trama comienza con una muerte extraña (una muchacha ahorcada y con el cuero cabelludo retirado), pero sin ningún componente necesariamente sobrenatural. Al ir avanzando en la investigación los investigadores encontrarán más elementos que probablemente les lleven a pensar en que hay algo fuera de lo ordinario en los hechos y, finalmente, se enfrentarán a alguien que puede que sea, o no, una presencia sobrehumana.

Por otro lado, esta historia se plantea con un marcado carácter *teatral*. Esto quiere decir que, en ciertas ocasiones, primará la forma sobre el fondo (algunas de las motivaciones de los personajes no serán especialmente profundas ni elaboradas), y que algunos eventos ocurrirán exactamente cuando tengan valor dramático, forzando quizá un poco la casualidad (por ejemplo, el asesino estará atacando a su víctima justo en el momento en que aparezcan los investigadores, da igual cuánto tarden en llegar al lugar). Con ello se busca una experiencia de juego concreta y apoyar el tono particular que pretendemos que *Los cinco escalones* sugiera y transmita a los jugadores. El autor está convencido, y las pruebas de juego así

lo apuntan, que la experiencia de juego primará sobre los pequeños detalles y el grupo sabrá disculpar las casualidades forzadas, a cambio de las cuales se llevará escenas intensas y heroicas.

JUGAR «LOS CINCO ESCALONES» EN OTRA ERA O LUGAR

Este escenario bebe intensamente de tópicos y convenios culturales victorianos, y es opinión del autor que es en esta época donde más sencillo resulta destilar su esencia. Dicho esto, las partidas son más interesantes cuando incluyen lugares y referencias que son de especial atractivo para los integrantes de la mesa, y *Los cinco escalones* no utiliza ningún elemento que sea necesariamente victoriano, por lo que existe la posibilidad de llevársela a otra época. Los factores en los que más se apoya son la rígida estructura de clases, un internado de estudiantes menores de edad y una serie de figuras de autoridad para dichos estudiantes. Estos tres elementos pueden encontrarse sin duda en otra época, o incluso alterarse mínimamente para trasladar la estructura a otro tiempo o lugar. La estructura social puede tornarse en militar, y el internado en una academia de cadetes, por ejemplo. O puede jugarse la misma partida, tal cual, pero ambientada fuera de Inglaterra.



JUGAR «LOS CINCO ESCALONES» CON PERSONAJES PREGENERADOS O NO

En este libro vas a encontrar cuatro personajes pregenerados con los que tus jugadores podrán enfrentarse al misterio de *Los cinco escalones*. No es en absoluto necesario que los utilicéis. Su valor es que representan una variedad de perfiles y habilidades que aseguran que tus jugadores tengan las herramientas para evolucionar en la partida. Dicho esto, el libro incluye también una sección acerca de cómo crear vuestros propios personajes, en la que se presentan algunas notas para que sean coherentes con la época, y que os invitamos a revisar y utilizar.

La premisa de partida supone que todos los investigadores son parte de un grupo de organizado y promovido por Lord Northwood, el jefe de policía de Liverpool, por lo que no es necesario desarrollar el gancho o la explicación de por qué los individuos del grupo han decidido trabajar juntos. Además, este grupo *especial* trabaja en paralelo a la policía, por lo que todos los perfiles son bienvenidos (buenos investigadores, científicos, personas con don de gentes, ¡y buenos luchadores!). En términos generales facilitaría la vida del grupo el contar con al menos un integrante de perfil científico (idealmente versado en biología, química o farmacología, aunque este papel lo puede cubrir también cualquier otro investigador que sea consumidor habitual de drogas, por ejemplo), y otro con buenas capacidades sociales (es más importante que el jugador sea capaz de interactuar hábilmente con los *personajes no jugadores* que lo que digan los números de su ficha). Aunque hay algunos enfrentamientos físicos, su influencia en la trama es menor, y su función es más cambiar el ritmo de la partida que suponer un reto para los personajes.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

El único motivo por el que este escenario se sitúa en Liverpool es por dar un poco de variedad y salir de Londres. Sigue siendo una partida para un entorno urbano, por lo que no tendría ninguna complicación llevársela a cualquier otra gran urbe de la época. De hecho, ni siquiera es necesario jugarla en Inglaterra.



LIVERPOOL 1891

El mundo victoriano está lleno de contradicciones. La sociedad avanza a la vez que lo hacen la tecnología y la industrialización. Sin embargo, las rígidas estructuras sociales británicas condicionan el desarrollo de los movimientos ciudadanos. La industrialización y la ciencia abren nuevas perspectivas a las mentes inquietas y curiosas pero, a su vez, generan una terrible confrontación entre lo nuevo y lo viejo, lo tradicional y lo rompedor.

Es una época de acalorados debates que intentan explicar todas las cosas que siempre han estado ahí pero para las que jamás ha habido un porqué. El ser humano, más que nunca, quiere entender, y quizá por eso mismo se fija especialmente en las cosas para las que aún no tiene explicación. Por esa razón, afloran la literatura gótica y la de terror, las historias de fantasmas, el mesmerismo, las apariciones de hadas y espectros, los exploradores que descubren huellas de nuevos monstruos y, por supuesto, en esa esquina oscura, solo a la vista de quienes quieren que los vean, solo en contacto con quien deciden que les interesa, los seres de





los Mitos. Siempre han estado y estarán ahí, esperando su momento, y la era victoriana no es una excepción.

En 1891 Liverpool era el segundo puerto más importante del Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda (hasta 1921 toda la isla de Irlanda estaba bajo el dominio de la Corona). De hecho, algunos cálculos afirman que la riqueza de esta ciudad portuaria llegó a sobrepasar a la de la propia Londres en algunos momentos del siglo XIX. La ciudad ya llevaba tiempo siendo un centro económico e industrial, y prueba de ello es la creación de una línea de ferrocarril entre esta localidad y Manchester en 1830, la primera línea comercial de ferrocarril del mundo. Una

década después, la urbe se vio inundada por inmigrantes irlandeses, que huían de la gran hambruna en su isla nativa.

LOS IRLANDESES

Además de la brecha religiosa tradicional entre islas (irlandeses católicos e ingleses, galeses y escoceses protestantes), el sentir general en Inglaterra era que «la raza» irlandesa era inferior a la anglosajona. Incluso en términos biológicos. Se consideraba que no habían evolucionado tanto desde los primates y los cromañones como los anglosajones.

A los «celtas» se les reconocía la aptitud para la poesía y se les tenía por alegres, sensibles y apasionados. Todas ellas caracterís-

ticas que entonces se asociaban también con los niños, haciendo por tanto que se viera a los irlandeses como inmaduros y necesitados de orientación para enfrentarse a la vida.

TÍTULOS Y PREFIJOS

LORD Y LADY

Los prefijos *lord* y *lady* se utilizan para referirse a personas con títulos nobiliarios, bien propios (heredados), bien recibidos por vía de matrimonio. Los títulos que permiten utilizar la forma *lord* son los siguientes, en orden descendente de grado:

- ⊙ Duque
- ⊙ Marqués
- ⊙ Conde (Earl)
- ⊙ Vizconde
- ⊙ Barón

La utilización correcta implica la forma «el *lord*» (*the Lord*) delante del nombre completo o del apellido, cuando se habla de ellos, y «mi señor» (*my Lord*) cuando se les habla a ellos. El uso de *lady* para las mujeres es equivalente, pero siempre precede al apellido, nunca al nombre completo ni al de pila.

Los títulos nobiliarios son hereditarios, siempre por vía masculina, salvo algunas excepciones.

SIR Y DAMA (DAME)

Los títulos *sir* y *dama* son formas de respeto que no tienen que ver con títulos nobiliarios, sino que se utilizan delante del nombre de las personas que han sido nombradas caballero (o dama) por el monarca.

Por cortesía, la esposa de un *sir* suele recibir el título de *lady* (sin embargo, el marido de una dama no recibe el tratamiento de *sir*).

El prefijo se utiliza delante del nombre de pila o del nombre completo, nunca delante del apellido.

Si un oficial del Ejército o de la Armada ostenta también un título de caballero, es necesario situar el rango militar primero y el título *sir* inmediatamente después, por ejemplo, general Sir Francis Greenvalley.

A diferencia de *lord* y *lady*, los títulos *sir* y *dama* no son hereditarios.

DINERO

La moneda oficial era la libra esterlina. El poder adquisitivo de una libra de la época era similar al de unos 80 euros de hoy en día.

La libra se dividía en 20 chelines (en inglés *shillings*, abreviados con la letra s., por la moneda romana *solidus*), y cada chelín en 12 peniques (en inglés *pennies*, abreviados d., por la moneda romana *denarius*).

La notación de precios se realizaba de la siguiente manera:

- ⊙ Libras chelines/peniques, por ejemplo: £3 14/1, que se lee como tres libras, catorce chelines y un penique.
- ⊙ Los precios que no alcanzan una libra se escriben como chelines/peniques, por ejemplo: 5/9 (cinco chelines y nueve peniques).
- ⊙ Los precios que son un valor entero de chelines se escriben como «cantidad s.», por ejemplo: 2 s. (dos chelines).
- ⊙ Los precios que no alcanzan un chelín se escriben como «cantidad d.», por ejemplo: 6 d. (seis peniques).
- ⊙ En ocasiones, por comodidad, precios pequeños, aunque superiores a uno o dos chelines, se expresaban únicamente en peniques, por ejemplo: 40 d. (40 peniques) en vez de 3/4 (tres chelines y cuatro peniques). Lo mismo puede ocurrir con precios poco por encima de una libra (25 s., en vez de £1 5 s.).



- ⑨ Finalmente, un precio que incluyera una cantidad inferior a un penique se escribiría con el quebrado correspondiente tras el guarismo de los peniques: 19/11½, que sería 19 chelines, 11 peniques y un *farthing*.
- ⑨ En el lenguaje hablado, para cifras inferiores a una libra, se solían evitar los nombres de las monedas y se decían solamente los números. Por ejemplo: 8/3 sería «ocho y tres», o 12/11 sería «doce y once». En casos extremos, como el citado más arriba de 19/11½, se diría «diecinueve y once [pausa] *farthing*».

MONEDAS Y BILLETES DE CURSO LEGAL EN 1891:

Monedas

- ⑨ *Third farthing* (un tercio de *farthing*)
- ⑨ *Farthing* (un cuarto de penique)
- ⑨ *Halfpenny* (medio penique)
- ⑨ Un penique
- ⑨ *Threepence* (tres peniques)
- ⑨ *Sixpence* (seis peniques)
- ⑨ Un chelín
- ⑨ Un florín/dos chelines (dos chelines)
- ⑨ Media corona (dos chelines y seis peniques = 30 peniques)
- ⑨ Doble florín (dos florines = cuatro chelines)
- ⑨ Una corona (cinco chelines)
- ⑨ Medio soberano (diez chelines = media libra)
- ⑨ Soberano (una libra)
- ⑨ Dos libras
- ⑨ Cinco libras

Billetes

- ⑨ Cinco libras
- ⑨ Diez libras
- ⑨ Veinte libras
- ⑨ Cincuenta libras

La guinea

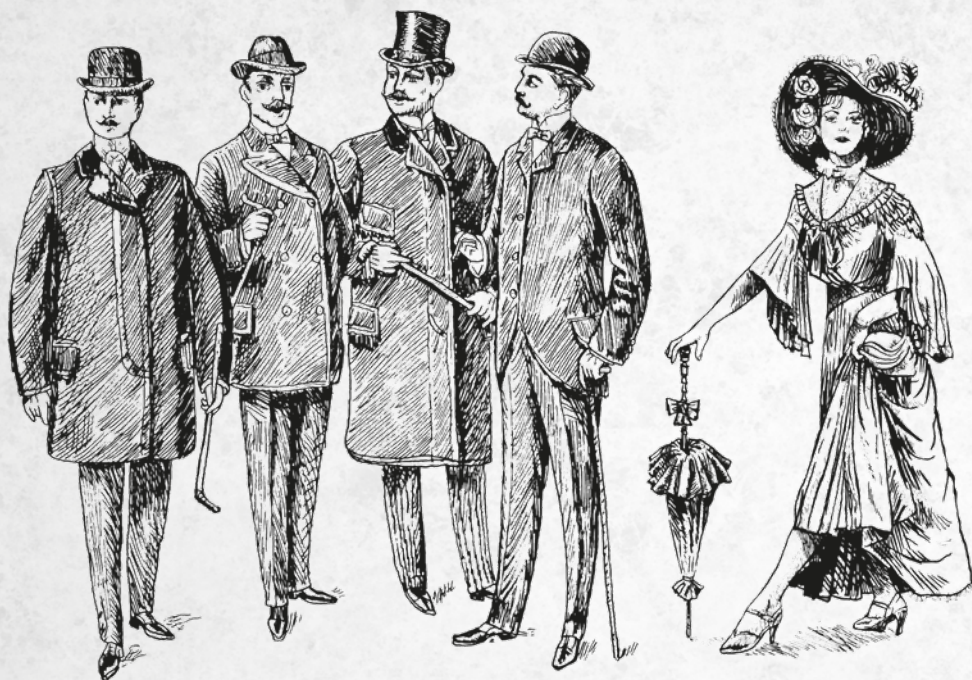
La guinea no era una moneda en sí misma, sino una manera de indicar precios. Una guinea equivalía a 21 chelines (es decir, una libra y un chelín). Su origen está en las comisiones que solían cargar las casas de subastas: un chelín por libra, de modo que si alguien compraba algo por una libra, acababa pagando 21 chelines (una libra más un chelín, o una guinea).

SALARIOS Y COSTE DE LA VIDA

La semana laboral victoriana era de cinco días y medio (de unas 10 horas laborables cada uno, salvo el sábado que se tenía libre por la tarde). Para 1891 los avances sociales ya habían logrado que algunos trabajadores obtuvieran una semana de vacaciones pagada al año.

Ingresos semanales por ocupación

- ⑨ Doncella: 2/4 - 11/6 (más alojamiento y comida)
- ⑨ Mayordomo: 15s - £2 (más alojamiento y comida)
- ⑨ Soldado: 12s (más alojamiento y comida)
- ⑨ Empleado de granja: 14s (más alojamiento y comida)
- ⑨ Oficinista: 20s - 25s
- ⑨ Trabajador del ferrocarril, cartero, cochero y pequeño comerciante: 21s - 23s
- ⑨ Fabricante de herramientas de precisión y material médico: 35s
- ⑨ Empleado de banca o funcionario: £1 10s - £3 2s
- ⑨ Gerente de fábrica, industrial, médico... (ocupaciones burguesas): £3 - £20
- ⑨ Aristocracia: £100+



JUGAR EN LA ERA VICTORIANA

CLASES SOCIALES

La sociedad victoriana estaba estrictamente dividida en clases. Históricamente, la separación se basaba en la pertenencia o no a la aristocracia (poseer títulos nobiliarios), pero con la industrialización y la aparición de la burguesía, esta ascendente clase social fue poco a poco entrando en los círculos sociales y acostumbrándose a la buena vida, colaborando en cerrar puertas a los que han tenido menos suerte.

A efectos de juego se consideran cuatro clases sociales:

1. **Clase pobre:** delincuentes, personas sin trabajo o con trabajos eventuales. Se trata de individuos y familias con verdaderos problemas para conseguir dinero. Viven hacinados

en habitaciones compartidas y los hijos se ponen a trabajar en cuanto son lo suficientemente mayores (lo que puede significar cuando cumplen los nueve años, en los casos más extremos), por lo que no tienen posibilidad de recibir una educación ni siquiera básica.

Algunos ejemplos: estibadores, almacenistas o, por supuesto, ladrones.

2. **Clase trabajadora:** personas con un trabajo más o menos regular que les permite tener un lugar donde vivir y comer todos los días. Un gasto extraordinario (la enfermedad de un hijo, por ejemplo) puede ponerles en problemas, ya que sus ingresos no les dan para ahorrar.

Algunos ejemplos serían: pequeños comerciantes, maquinistas, agentes de policía o tejedoras.



3. **Burguesía:** personas con ingresos altos y regulares y que generalmente forman parte del estrato respetable de la sociedad. Una familia burguesa siempre tendrá servicio (de la clase trabajadora).

Algunos ejemplos serían: industriales, banqueros, jueces o detectives de la policía.

4. **Aristocracia:** personas que pertenecen a familias con títulos nobiliarios, desde barón hasta duque y llegando, por supuesto, hasta la familia real. Si bien ostentar un título no es sinónimo de riqueza, es raro que un aristócrata tenga un nivel de vida por debajo del de un burgués (¡aunque en realidad esté ahogado por las deudas!).

Algunos ejemplos podrían ser: barones, condes o miembros de la familia real.

EFFECTOS DE LA CLASE EN LOS ATRIBUTOS (EDU)

Las clases más bajas de la sociedad no tienen acceso a las mismas posibilidades de formación que las más pudientes. Además, en familias pobres o de clase obrera, los niños se ponen a trabajar en cuanto tienen edad suficiente, por lo que no pueden avanzar en sus estudios. En la siguiente sección encontrarás las modificaciones necesarias a la hora de determinar el atributo **EDU** de un personaje en función de su clase social.

La clase social a la que pertenece un personaje limita el máximo que puede tener en el atributo **EDU**.

- ⊙ **Clase pobre:** para generar este atributo lanza 1D6+4 y multiplica el resultado por 5.
- ⊙ **Clase trabajadora:** para generar este atributo lanza 1D6+6 y multiplica el resultado por 5.

- ⊙ **Burguesía:** para generar este atributo lanza 2D6+4 y multiplica el resultado por 5.

- ⊙ **Aristocracia:** para generar este atributo lanza 2D6+9 y multiplica el resultado por 5.

EFFECTOS DE LA CLASE SOCIAL EN LAS HABILIDADES

Del mismo modo, existen áreas de conocimiento y habilidades a las que algunas clases no tienen acceso. Por ejemplo, alguien de clase obrera nunca tendrá la posibilidad de estudiar leyes en la universidad o de aprender medicina. Por el otro lado, un noble jamás desarrollará su habilidad como carpintero o fontanero. No tendrá ni la oportunidad ni el interés.

En la tabla de las páginas 12 y 13 encontrarás los porcentajes base y los máximos en cada habilidad en función de la clase social del personaje. Estos toques hacen referencia a las puntuaciones base y máximas en el momento de crear el investigador, no son límites a largo plazo, y pueden superarse según los personajes vayan ganando experiencia.

EFFECTOS DE LA CLASE EN LA SELECCIÓN DE OCUPACIÓN

La selección de ocupaciones y profesiones está asimismo limitada. Un noble no se rebajará a trabajar como inspector de policía, y alguien nacido en el seno de una familia de clase trabajadora nunca tendrá la oportunidad de convertirse en escritor. Por supuesto, queda un grupo de ocupaciones que está abierto a todos los estratos como, por ejemplo, militar o investigador psíquico. Aun así, las diferencias de clase siguen existiendo dentro de la misma profesión: un militar burgués siempre será un oficial, mientras que alguien que se alista en el Ejército desde un entorno pobre no pasará de ser soldado o, como mucho, con la experiencia, llegará a cabo o sargento.



	Bases				Máximos			
	Pobre	Trabajadora	Burguesía	Aristocracia	Pobre	Trabajadora	Burguesía	Aristocracia
Antropología	1	1	1	1	20	40	100	100
Armas de fuego (Arma corta)	1	1	1	1	100	100	100	100
Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	1	1	1	1	100	100	100	100
Arqueología	1	1	1	1	20	40	100	100
Arte/Artesanía	5	5	5	5	100	100	100	100
Buscar libros	1	5	10	10	100	100	100	100
Cerrajería	5	10	0	0	60	100	80	60
Charlatanería	10	10	10	10	100	100	100	100
Ciencia	1	1	1	1	30	50	100	100
Combatir (Pelea)	25	25	25	25	100	100	100	100
Combatir (Otros)	varios	varios	varios	varios	100	100	100	100
Conducir (carro de caballos)	1	1	1	1	100	100	60	25
Contabilidad	1	1	5	5	50	100	100	100
Crédito	15	19	22	32	68	70	104	109
Derecho	1	1	1	1	20	40	100	100
Descubrir	25	25	25	25	100	100	100	100
Disfrazarse	15	15	15	15	100	100	100	100
Electricidad	5	10	1	1	60	100	80	60
Encanto	15	15	15	15	100	100	100	100
Equitación	1	1	1	1	100	100	100	100
Escuchar	25	25	25	25	100	100	100	100
Esquivar	DES/2	DES/2	DES/2	DES/2	100	100	100	100
Historia	1	1	1	1	20	40	100	100
Intimidar	1	1	1	1	100	100	100	100

	Bases				Máximos			
	Pobre	Trabajadora	Burguesía	Aristocracia	Pobre	Trabajadora	Burguesía	Aristocracia
Juego de manos	10	10	10	10	100	100	100	100
Lanzar	1	1	1	1	100	100	100	100
Lengua propia	EDU	EDU	EDU	EDU	EDU	EDU+25	125	125
Otras lenguas	1	1	1	1	EDU	EDU+25	125	125
Mecánica	5	10	1	1	60	100	80	60
Medicina	1	1	1	1	30	60	100	100
Nadar	20	20	20	20	100	100	100	100
Naturaleza	10	10	10	10	30	50	100	100
Ocultismo	10	10	10	10	100	100	100	100
Orientarse	20	20	20	20	100	100	100	100
Persuasión	10	10	10	10	100	100	100	100
Pilotar	1	1	1	1	100	100	100	100
Primeros auxilios	10	10	10	10	100	100	100	100
Psicología	5	5	5	5	100	100	100	100
Saltar	1	1	1	1	100	100	100	100
Seguir rastros	15	15	15	15	100	100	100	100
Sigilo	15	15	15	15	100	100	100	100
Supervivencia	20	20	20	20	100	100	100	100
Tasación	5	5	5	5	100	100	100	100
Trepar	20	20	20	20	100	100	100	100
Bajos fondos	20	10	1	1	100	100	100	100
Cirugía	1	1	1	1	60	100	70	60
Protocolo	EDU/2	EDU/2	EDU/2	EDU/2	20	50	100	100
Relaciones internacionales	1	1	1	10	100	100	100	100

Más adelante, en la lista de profesiones y ocupaciones, verás que en cada una se especifica los personajes de qué clase social pueden acceder a esa actividad en concreto.

HABILIDADES PROPIAS DE LA ÉPOCA

Jugar en la era victoriana requiere ciertas adaptaciones en las fichas de personaje, que deben incluir algunas disciplinas habituales en aquella época y en el entorno de juego que presentamos en este escenario.

Bajos fondos

Permite encontrar peristas vendiendo objetos robados, mercados negros e información sobre rumores. Su uso implica normalmente recurrir a un conocido, desplazarse y, seguramente, un par de visitas a diferentes lugares. Por tanto, debe considerarse que obtener una información o recurso por estos medios supone un mínimo de 1D4 horas.

Cirugía

En la época victoriana encontramos dos tipos de médicos. Los llamados médicos (*physician*) son estudiosos que analizan el cuadro clínico de un paciente y recomiendan un tratamiento, pero no realizan intervenciones quirúrgicas. Para eso están los cirujanos (*surgeon*), que se sitúan por debajo en la escala social, y que se encargan de abrir el cuerpo humano y operar, tal y como lo concebimos hoy en día. Por ejemplo, una operación de cataratas o una amputación serían llevadas a cabo por un cirujano, nunca por un médico.

Crédito

La sociedad victoriana está jerarquizada de manera muy estricta, por lo que solo haber nacido en un entorno u otro ya supone una parte del **Crédito** de una persona. Siendo esto así, el porcentaje base de la habilidad

Crédito será diferente en función de la clase social del personaje:

- ⊗ Clase pobre: 15%
- ⊗ Clase trabajadora: 19%
- ⊗ Burguesía: 22%
- ⊗ Aristocracia: 32%

Además, el uso de esta habilidad se debe extender como se explica a continuación: cuando interactúen personas de diferentes clases sociales, aplica un modificador de un 10% por cada tramo de diferencia entre niveles, a favor de la persona de clase más alta y en contra de la persona de clase más baja, por ejemplo:

- ⊗ Un detective de policía burgués busca la colaboración de un tendero de clase trabajadora: tendrá un +10% a su tirada.
- ⊗ Una empleada de un taller, de clase trabajadora, exige su colaboración a un noble: tendrá un -20% a su tirada.

Intimidar

Del mismo modo, la realidad en la que viven personas de diferentes clases es totalmente distinta. Un aristócrata que deba visitar un barrio pobre quedará horrorizado por las condiciones de vida y pensará que solo los animales pueden vivir así.

Es por ello que la capacidad de una persona de clase superior para intimidar a alguien de clase inferior se ve coartada. ¿Qué cosa tan horrible se le puede ocurrir a un conde como para que resulte una amenaza creíble a un estibador que no sabe si comerá mañana? Lo opuesto es también cierto. Los insultos y amenazas de una persona de clase inferior «dan mucho más miedo» a personas de clase alta que no están acostumbradas a este tipo de lenguaje y reacciones.

Cuando interactúen personas de diferentes clases sociales, aplica un modificador de un 10% por cada tramo de diferencia entre



niveles, a favor de la persona de clase más baja, y en contra de la persona de clase más alta, por ejemplo:

- ⑨ Un abogado burgués amenaza a un carbonero de clase pobre: tendrá un -20% a su tirada.
- ⑨ Una empleada de un taller, de clase trabajadora, insulta y amenaza a una dama burguesa: tendrá un +10% a su tirada.

Protocolo

Es decir, el conocimiento de las reglas de cortesía y educación en el propio entorno. Desenvolverse en un entorno ajeno con unos convenios sociales muy diferentes debe ser penalizado con modificadores negativos a la tirada. No es necesario subrayar la importancia de esta habilidad en la sociedad de la época.

Relaciones internacionales

Esta habilidad hace referencia al conoci-

miento sobre el estado actual de la legislación, los acuerdos comerciales y políticos entre países, el devenir de los conflictos mundiales, etc. Mezcla conocimientos en política y diplomacia con comercio internacional.

Armas de fuego

En esta época no hay ningún control que impida adquirir armas de fuego, si bien no son habituales. La excepción serían las escopetas de caza para quien sea aficionado a esta actividad o la tenga como medio de vida (ver cuadro abajo para estadísticas de las armas).

Los miembros de la policía tampoco suelen ir armados. Solo agentes concretos del cuerpo reciben armas de fuego (entre ellos, los miembros del Royal Irish Constabulary, la policía de Irlanda, debido a la amenaza de los independentistas republicanos), así como algunos mandos. Los agentes de calle solo cuentan con una porra y un silbato para dar la alarma.

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance base	Disparos por asalto	Cargador	Disfunción
Webley .455	Cortas	1D10+2	22	1	6	96
British Bulldog	Cortas	1D10+2	10	1	5	94
Beaumont-Adams .422	Cortas	1D10	15	1	5	94
Enfield .476	Cortas	1D10+3	11	1	6	94
Lancaster .38 (2 o 4 cañones)	Cortas	1D10	15	2	2 o 4	98
Martini-Henry .450	Fusil/Escopeta	1D8+1D6	160	1	1	94
Lee Metford	Fusil/Escopeta	1D8+1D6	330	2	8 o 10	96
Snider-Enfield	Fusil/Escopeta	1D8+1D6	260	1	1	96

*Todas las armas cortas son revólveres salvo la Lancaster .38, que es una pistola.

CÓMO CREAR TUS PROPIOS INVESTIGADORES

PUNTOS DISPONIBLES PARA HABILIDADES

En la era victoriana la educación era privilegio de unos pocos, y aun estos no tenían la libertad que tenemos hoy en día para practicar aficiones o aprender sobre otros temas. Un aristócrata no se iba a poner a aprender carpintería y un pequeño artesano no tenía tiempo ni medios para formarse en antropología, por ejemplo. Es por ello que la creación de investigadores que proponemos a continuación está más encorsetada que el sistema del manual. En vez de contar con una cantidad de puntos que repartir libremente, los personajes victorianos se crean asignando bloques concretos de percentiles a las habilidades. Un jugador puede asignar los siguientes avances al porcentaje base de sus habilidades:

Habilidades por ocupación

- ⊙ DOS avances de +50%
- ⊙ CINCO avances de +40%

No se puede asignar más de un avance a la misma habilidad.

Cualquier habilidad

Tantos avances de +20% como el resultado de dividir la INT del personaje entre diez (redondeando hacia abajo). Estos avances pueden asignarse a cualquier habilidad. Si se quiere aplicar uno de estos avances a una habilidad que ya se haya aumentado por ser propia de la ocupación, solo puede asignarse un avance de +20% a la habilidad en cuestión una vez.

Las habilidades que no sean propias de la ocupación pueden recibir un máximo de DOS avances de +20%.

Es decir, ninguna habilidad puede recibir más de dos avances en total durante la creación del personaje, sea de ocupación o no.

Si al añadir avances a una habilidad re-

sulta que el porcentaje en esta es superior al máximo permitido por clase social, la habilidad queda en ese máximo por clase social, y el resto de percentiles se pierden. Esta regla se aplica para todo tipo de habilidades y avances, inclusive las habilidades y avances por ocupación.

PROFESIONES Y OCUPACIONES VICTORIANAS

ALIENISTA (psicólogo)

[Burguesía o superior]

Habilidades: Buscar libros, Crédito, Medicina, Ocultismo, Persuasión, Psicología

Una de entre las siguientes: Ciencia (Anatomía), Ciencia (Biología)

Crédito: 22-85

ARISTÓCRATA

[Aristocracia]

Habilidades: Arte/Artesanía, Crédito, Historia, Otras lenguas (una a elección del jugador), Protocolo, Relaciones internacionales
Cualquier otra como interés personal

Crédito: 32-109

DETECTIVE DE LA POLICÍA

[Clase trabajadora o burguesía]

- ⊙ Burguesía

Habilidades: Crédito, Descubrir, Escuchar, Psicología

Dos de entre las siguientes: Antropología, Armas de fuego (Arma corta), Buscar libros, Ciencia (Anatomía), Contabilidad, Persuasión, Protocolo, Seguir rastros

Una de entre las siguientes: Bajos fondos, Combatir (una a elección del jugador), Intimidar, Orientarse, Sigilo

Crédito: 22-100

- ⊙ Clase trabajadora

Habilidades: Bajos fondos, Crédito, Intimidar, Psicología

Una de entre las siguientes: Armas de fuego



(Arma corta), Combatir (Pelea), Combatir (otra a elección del jugador)

Una de entre las siguientes: Descubrir, Escuchar, Orientarse, Seguir rastros, Sigilo

Una de entre las siguientes: Antropología, Buscar libros, Contabilidad, Otras lenguas, Persuasión, Protocolo

Crédito: 19-65

EXPLORADOR

[Burguesía o superior]

Habilidades: Descubrir, Escuchar, Orientarse, Primeros auxilios

Una o dos de entre las siguientes: Antropología, Charlatanería, Ciencia (Biología), Ciencia (Botánica), Historia, Otras lenguas, Psicología, Relaciones internacionales

Una o dos de entre las siguientes (¡para un total de SIETE habilidades de ocupación!): Armas de fuego (Arma corta, Armas de fuego (Fusil/ Escopeta), Equitación, Seguir rastros, Supervivencia

Crédito: 22-85

HISTORIADOR

[Burguesía o superior]

Habilidades: Antropología, Buscar libros, Historia, Otras lenguas, Persuasión, Relaciones internacionales

Cualquier otra como interés personal

Crédito: 22-100

INVESTIGADOR PSÍQUICO

(Parapsicólogo)

[Cualquier clase social]

Habilidades: Charlatanería, Crédito, Ocultismo, Persuasión, Psicología

Dos de entre las siguientes: Antropología, Ciencia (Biología), Otras lenguas (una a elección del jugador)

Crédito: 15-65

LADRÓN DE POCA MONTA

[Clase trabajadora o inferior]

Habilidades: Bajos fondos, Combatir (Pelea), Descubrir, Escuchar, Sigilo

Dos de entre las siguientes: Cerrajería, Charlatanería, Combatir (una a elección del jugador), Esquivar, Intimidar, Orientarse, Psicología, Seguir rastros, Preparar

Crédito: 15-45



MAYORDOMO/SECRETARIO PERSONAL
[Clase trabajadora]

Habilidades: Crédito, Descubrir, Protocolo*, Sigilo

(*como excepción, para esta ocupación el máximo para esta habilidad es de 100%, independientemente de la clase social del personaje)

Tres de entre las siguientes: Buscar libros, Contabilidad, Mecánica, Otras lenguas (una a elección del jugador), Persuasión, Psicología
Crédito: 19-85

MÉDICO O CIRUJANO
[Clase trabajadora o superior]

⊙ Burguesía o inferior (cirujano)

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (Anatomía), Cirugía, Medicina, Primeros auxilios

Dos de entre las siguientes: Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología

Crédito: 15-65

⊙ Burguesía o superior (médico)

Habilidades: Buscar libros, Ciencia (Anatomía), Ciencia (Biología), Medicina, Primeros auxilios

Dos de entre las siguientes: Antropología, Cirugía, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología

Crédito: 22-100

MILITAR O EXMILITAR
[cualquier clase social]

⊙ Clase trabajadora o inferior (soldado o suboficial)

Habilidades: Combatir (una a elección del jugador), Orientarse, Sigilo, Supervivencia

Una o dos de entre las siguientes: Armas de fuego (Arma corta), Armas de fuego (Fusil/ Escopeta), Combatir (Pelea), Esquivar, Nadar, Tregar

Una o dos de entre las siguientes (¡para un máximo de SIETE habilidades por ocupación!):

Crédito, Escuchar, Intimidar, Otras lenguas (una a elección del jugador), Seguir rastros
Crédito: 15-60

⊙ Burguesía o superior (oficial)

Habilidades: Armas de fuego (Arma corta), Crédito, Equitación, Protocolo

Una de entre las siguientes: Escuchar, Intimidar, Orientarse, Otras lenguas (una a elección del jugador)

Dos de entre las siguientes: Armas de fuego (Fusil/ Escopeta), Combatir (Pelea), Combatir (otra a elección del jugador), Esquivar, Nadar, Seguir rastros, Supervivencia, Tregar
Crédito: 22-100

PERIODISTA
[Clase trabajadora o superior]

⊙ Clase trabajadora

Habilidades: Bajos fondos, Charlatanería, Descubrir, Escuchar, Sigilo

Dos de entre las siguientes: Antropología, Buscar libros, Contabilidad, Persuasión, Psicología

Crédito: 19-60

⊙ Burguesía o superior

Habilidades: Antropología, Buscar libros, Lengua propia, Persuasión, Psicología

Dos de entre las siguientes: Contabilidad, Descubrir, Escuchar, Otras lenguas (una a elección del jugador)

Crédito: 22-90

SACERDOTE/HOMBRE DE IGLESIA
[Clase trabajadora o superior]

Habilidades: Contabilidad, Otras lenguas (latín), Buscar libros, Psicología, Persuasión

Dos de entre las siguientes: Crédito, Historia, Ocultismo, Otras lenguas (una a elección del jugador). Sigilo

Crédito: 19-104





Los cuatro de Lord Nothwood



El Lord Northwood es el jefe de policía de la ciudad de Liverpool. Es un cargo político, y como tal, no está directamente vinculado con el día a día del departamento. Esa parte más «operativa» le corresponde al comisario jefe, Arthur Garber, inmediatamente bajo él en el escalafón. El Lord es un adelantado a su tiempo y un visionario. Está convencido de que la ciencia es el futuro de la investigación policial. La química, para analizar las pruebas, el alienismo, para entender la mente del asesino, y el mesmerismo, para recabar testimonios de las víctimas ya fallecidas (*nota para el Guardián*: es 1891, es lo que hay).

Los investigadores son una unidad de investigación de las nuevas ciencias, una apuesta personal del Lord. En esta unidad hay cabida para todo tipo de perfiles. Ya que operan en paralelo a la policía, deben encargarse de todas las tareas relevantes ellos mismos. Es de esperar, por tanto, que haya científicos y médicos, pero también personas con experiencia policial o en los bajos fondos, alguien bueno en la interacción personal, que sepa cómo sacar información a personas de diferentes entornos y distintas clases sociales, e incluso elementos de puro músculo, ya que no se sabe dónde pueden acabar metidos.

Los integrantes de este grupo no son policías, ni tienen acreditación de tales. Pueden presentarse ante los testigos como «en representación de la policía» o de cualquier otra forma que se les ocurra, y siempre que sus formas y apariencia no parezcan contradecir sus palabras es probable que logren lo que se proponen (estamos en la era victoriana, ¡adónde iríamos si no pudiera uno fiarse ya de un caballero o una dama en Inglaterra!). En circunstancias muy concretas (acceso a archivos clasificados o a zonas restringidas de edificios gubernamentales) puede que se les solicite una acreditación. Sería algo que podrían lograr a través del Lord, pero no de forma inmediata. Si llega el caso, y no pueden esperar, ahí contamos con la inventiva de los jugadores.

La expectativa durante la partida es que el Lord sea una figura en segundo plano. En ningún momento los investigadores deberían visitarle ni es necesario que le tengan informado sobre el caso. En una situación extrema podría pedirse su intervención (por ejemplo, para lograr permiso para realizar una acción concreta que resulte de dudosa legalidad, o para que se les permita acceder a documentación que se les niega), pero es poco probable que algo así llegue a ocurrir.

Como Guardián deberías poder aprovechar esta dualidad de roles para crear un juego de equilibrios de poder: el Lord, llegado el caso, puede despedir a Garber, pero necesitaría un buen motivo, y mientras tanto, Garber, si los investigadores acaban atragantándosele, puede hacerles la vida imposible.

EUPHEMIA ELLING

Mesmerista, mujer de mundo

Cómo disfrutan las ricachonas de tus sesiones de espiritismo. Pero no entienden lo serio que es. Para ellas es pasar el rato. Alguna se impresiona de verdad, incluso has tenido varios desmayos en algunas sesiones, pero es como si no lo tomasen en serio. Ven tus habilidades como un acto de vodevil. Dicho esto, sus pueriles apetitos pagan tus facturas. Holgadamente.

Tus padres eran artesanos independientes, lo que te permitió recibir una educación más que aceptable, pero también sabías que no iba a ser suficiente para resolverte la vida. La pérdida a muy corta edad de varios de tus familiares te llevó a largas y recurrentes conversaciones con tu confesor, el padre Reuben. Su insistencia en la descripción de la vida eterna y la trascendencia del alma te daban confianza, y su perseverancia en que esto debía ofrecerte solaz, te hizo querer dar un paso más allá. Si la consciencia transcendía, si tus familiares ya desaparecidos «te miraban desde el cielo», ¿por qué no iba a ser posible mirarlos a ellos, hablar con ellos? Ese afán te convirtió en una vidente y mesmerista. Y tus habilidades sociales pronto te auparon a los escalones más altos dentro de la profesión.

Hace unos meses se puso en contacto contigo alguien que representaba al Lord

Northwood, el jefe de policía de Liverpool. Había tenido noticia de tus capacidades y, como firme creyente en la posibilidad real de ponerse en contacto con el más allá, te ofrecía contratar tus servicios. Para ayudarlo a buscar criminales nada menos. El Lord estaba creando un grupo de especialistas, cuyo objetivo sería acercarse a los delitos desde un punto de vista científico, analizar los datos en términos casi de laboratorio para alcanzar una certeza inequívoca sobre la autoría. ¡Qué magnífica oportunidad para ti! Por fin alguien que ponía el mesmerismo en el lugar que le correspondía, al mismo nivel que cualquier otra ciencia. Si bien varios de tus compañeros en el grupo du-

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Euphemia cree fervientemente en sus habilidades y está convencida de que es capaz de ponerse en contacto con espíritus y fantasmas. Lo que es irrefutable es que sufre trances y experimenta visiones. Que estos trances y visiones respondan a contactos reales con el más allá queda a tu albedrío. Puedes decidir que así es o que todo lo que ocurre proviene de su propia sugestión. Puedes compartir lo que decidas con el jugador o dejarle en la ignorancia. Obviamente, decidas lo que decidas con respecto a la veracidad de sus capacidades, sus visiones son una herramienta extraordinaria para lanzarle mensajes a ella y al grupo sobre lo que está ocurriendo en la partida: amenazas que acechan, pistas que pueden haber obviado de primeras o, por supuesto, también, visiones falsas que les hagan desviarse del camino o alimenten sus sospechas equivocadas... si hiciera falta.





dan de la veracidad de tus capacidades, tus amplios conocimientos en otras disciplinas, así como tu facilidad para navegar por los ambientes más selectos de la ciudad te han asegurado tu puesto en el grupo. La paga es buena, y sabes que más pronto que tarde llegará el caso que te permitirá cerrar las bocas de tus escépticos compañeros.



EUPHEMIA ELLING

[Clase trabajadora]

FUE 50	CON 60	TAM 45	DES 50	INT 75
APA 55	POD 75	EDU 40	COR 75	PV 10

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 15

Suerte: 50

Combatir (Pelea) 25%

Armas de fuego (Arma corta) 1%,

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 1%

Esquivar 25%

Habilidades: Antropología 21%, , Arqueología 1%, Arte/Artesanía 5%, Buscar libros 25%, Cerrajería 10%, Charlatanería 50%, Ciencia (Biología) 41%, Conducir (carro de caballos) 1%, Contabilidad 1%, Crédito 69%, Derecho 1%, Descubrir 25%, Disfrazarse 15%, Electricidad 10%, Encanto 15%, Equitación 1%, Escuchar 45%, Historia 1%, Intimidar 1%, Juego de manos 10%, Lanzar 1%, Lengua propia 60%, Otras lenguas (Alemán) 41%, Mecánica 10%, Medicina 1%, Nadar 20%, Naturaleza 10%, Ocultismo 50%, Orientarse 20%, Persuasión 50%, Pilotar 1%, Primeros auxilios 10%, Psicología 75%, Saltar 1%, Seguir rastros 15%, Sigilo 35%, Supervivencia 20%, Tasación 5%, Tregar 20%, Bajos fondos 10%, Cirugía 1%, Protocolo 40%, Relaciones internacionales 1%



FREDERICK FAIRBAIRN

Aristócrata

Tercer hijo de una familia noble, serviste brevemente en el Ejército, destinado en Egipto, pero enseguida comprendiste que la vida militar no era lo tuyo. Ni Egipto tampoco. Afortunadamente supiste aprovechar el tiempo que pasaste allí y tuviste la ocasión de aprender algo del idioma, así como de, extrañamente, formarte en ingeniería (formabas parte de un destacamento encargado de la construcción y protección del ferrocarril).

Habiendo decidido lo que no querías hacer con tu vida, volviste a Inglaterra y te dedicaste a pasar el tiempo ocupado en tediosas comidas familiares, repetitivos eventos sociales y desesperantes representaciones operísticas. Fue en uno de estos eventos donde una casualidad provocada por otra casualidad acabó haciendo que entraras en contacto con el Lord Northwood, el jefe policía de Liverpool. El hombre te comentó que estaba formando un grupo especial de investigadores que «basara su trabajo en la ciencia». Y, si bien no tenías ninguna habilidad que justificara tu inclusión en tal equipo, el mero hecho de llevar el apellido Fairbairn y tu natural don de gentes era evidente que podía acabar abriendo muchas puertas. Así que, desde hace unas semanas eres uno de Los cuatro del Lord Northwood y, la verdad, te gusta.

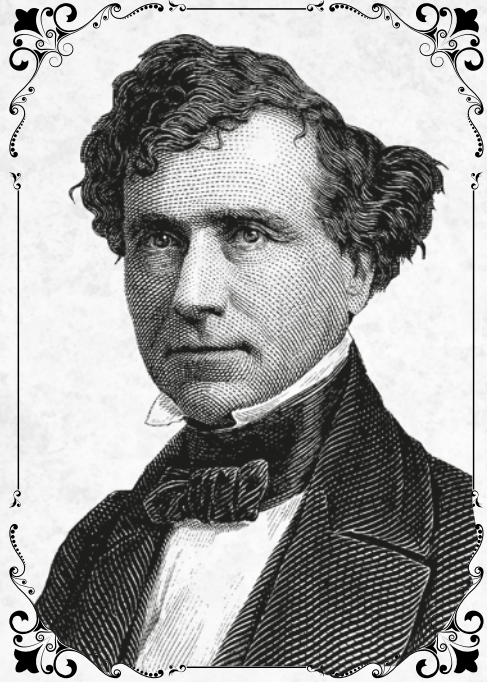
FREDERICK FAIRBAIRN

[Aristocracia]

FUE 65 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 50 **INT** 45
APA 45 **POD** 60 **EDU** 85 **COR** 60 **PV** 13

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1



Movimiento: 7

Puntos de Magia: 12

Suerte: 50

Combatir (Pelea) 25%

Armas de fuego (Arma corta) 21%

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 1%

Esquivar 25%

Habilidades: Antropología 1%, Arqueología 1%, Arte/Artesanía 45%, Buscar libros 10%, Cerrajería 0%, Charlatanería 10%, Ciencia (Ingeniería) 41%, Conducir (carro de caballos) 1%, Contabilidad 5%, Crédito 72%, Derecho 1%, Descubrir 25%, Disfrazarse 15%, Electricidad 1%, Encanto 55%, Equitación 1%, Escuchar 25%, Historia 51%, Intimidar 1%, Juego de manos 10%, Lanzar 1%, Lengua propia 85%, Otras lenguas (Árabe) 41%, Mecánica 1%, Medicina 1%, Nadar 20%, Naturaleza 10%, Ocultismo 10%, Orientarse 20%, Persuasión 30%, Pilotar 1%, Primeros auxilios 10%, Psicología 5%, Saltar 1%, Seguir



rastros 15%, Sigilo 15%, Supervivencia 20%,
Tasación 5%, Tregar 20%
Bajos fondos 1%, Cirugía 1%, Protocolo 92%,
Relaciones internacionales 50%

Lleva encima, cuando lo considera necesario:
Revólver British Bulldog.

GURUNATH GLADWIN

Botánico y farmacólogo

Eres hijo de un empleado británico del Foreign Office y una respetable mujer hindú, hija de un cargo importante de la Compañía de las Indias. Pasaste una infancia tranquila y privilegiada, en la India, estudiando en caros colegios privados y visitando Inglaterra los veranos, huyendo del pastoso calor de tu tierra natal. Tu condición de mestizo llamaba la atención entre tus compañeros, pero los venerables orígenes de tu familia paterna, así como el excepcional estatus económico de tu familia materna, acallaba cualquier atisbo de comentario o mirada (al menos, en público).

Las diametrales diferencias entre el entorno de Bangalore y el de Surrey te hicieron interesarte por la biología, la meteorología y, lo que acabó siendo tu pasión, la botánica.

Cuando ya tuviste edad de asistir a la universidad decidiste hacerlo en tu segunda patria, en Manchester. Allí te has ido ganando tu modesta reputación en los círculos científicos.

Una llamada a la colaboración con el Manchester Royal Infirmary, en el que, debido a tus orígenes orientales te pidieron ayuda en un caso de intoxicación con un agente considerado en Inglaterra exótico, te hizo ver como tus conocimientos podían resultar de utilidad más allá de anotar y llenar nuevos libros sobre plantas y cultivos.

Esto te llevó a colaborar activamente con el hospital de manera estable, así como con tu propia *alma mater*, ganando experiencia en farmacología y nociones de cirugía.

Parece que esta moderada fama llegó a los oídos del Lord Northwood, el jefe de la policía de Liverpool, quien te ofreció formar parte de un grupo de especialistas, cuyo objetivo sería acercarse a los delitos con un punto de vista científico, analizar los datos en términos casi de laboratorio para alcanzar una certeza inequívoca sobre la autoría.

La oportunidad llamó tu atención, así que pediste una excedencia en Manchester y te mudaste a la ciudad portuaria. Llevas algunas semanas formando parte de Los cuatro del Lord Northwood, y tú, especialista en venenos y sustancias, temes que te estés haciendo adicto a la excitación que te provoca atrapar a malhechores utilizando lo que mejor conoces, la ciencia.



GURUNATH GLADWIN

[Burguesía]

FUE 45 CON 70 TAM 40 DES 65 INT 70
APA 50 POD 65 EDU 70 COR 65 PV 11

Bonificación al Daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 13

Suerte: 50

Combatir (Pelea) 25 %

Armas de fuego (Arma corta) 1 %

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 1 %

Esquivar 32 %

Habilidades: Antropología 41%, Arqueología 1%, Arte/Artesanía 5%, Buscar libros 50%, Cerrajería 0%, Charlatanería 10%, Ciencia (Botánica) 51%, Ciencia (Farmacología) 51%, Conducir (carro de caballos) 1%, Contabilidad 45%, Crédito 82%, Derecho 21%, Descubrir 25%, Disfrazarse 15%, Electricidad 1%, Encanto 15%, Equitación 1%, Escuchar 25%, Historia 21%, Intimidar 1%, Juego de manos 10%, Lanzar 1%, Lengua propia 70%, Mecánica 21%, Medicina 1%, Nadar 20%, Naturaleza 10%, Ocultismo 30%, Orientarse 20%, Persuasión 10%, Pilotar 1%, Primeros auxilios 30%, Psicología 45%, Saltar 1%, Seguir rastros 15%, Sigilo 15%, Supervivencia 20%, Tasación 5%, Preparar 20%
Bajos fondos 1%, Cirugía 21%, Protocolo 35%, Relaciones internacionales 1%

HORACE HAGGARD

Exmaleante / guardaespaldas

De pequeño eras el único niño inglés en un barrio de irlandeses. El único moreno en un mar de pelo rojo. El único protestante en un barrio católico. Aunque esa diferencia no te alejó de las bandas. Al contrario, unirse a una iba a ser claramente tu única oportunidad de sobrevivir. Y no siendo irlandés, tenías que trabajar el doble para demostrar que eras digno de ser «uno de los chicos». Pequeños robos, *protección* de comercios, estraperlo todo lo que pusiera otro par de peniques en vuestros bolsillos valía. Hasta la redada. Toda la banda de Paddy O'Brennan cayó a la vez en una operación de la policía urbana. Ese día ser el único inglés te salvó. Estabas en el lugar erróneo en el momento equivocado o eso creyeron. Quedaste libre. No fue tu culpa, pero los irlandeses no piensan igual. La sombra de la duda te ha marcado desde entonces.

Lo poco que habías ahorrado y tu recién ganada libertad de la estructura de bandas te decidió a probar suerte en la búsqueda de pastos más verdes, y de tu Bristol natal te trasladaste a Liverpool. Allí, tras un corto periodo como estibador del puerto, pronto tuviste la oportunidad de poner tus dotes y habilidades a disposición del mejor postor. Hacías lo mismo que con los irlandeses, pero eras tu propio jefe. Ya no tenías superiores, sino clientes. Y este último paga especialmente bien: hace unos meses se puso en contacto contigo alguien que decía venir de parte del Lord Northwood, el jefe de policía de la ciudad. Necesitaban a alguien que supiera buscarse la vida por los barrios más conflictivos y pudiera defenderse llegado el caso, y ya que estábamos, defender a otros cuantos menos acostumbrados a esos ambientes. No tenías nada que perder y parece





HORACE HAGGARD

[Pobre]

FUE 70 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 65 **INT** 45
APA 35 **POD** 45 **EDU** 35 **COR** 45 **PV** 13

Bonificación al Daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 9

Suerte: 50

Combatir (Pelea) 65%

Armas de fuego (Arma corta) 1%

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 1%

Esquivar 52%

Habilidades: Antropología 1, Arqueología 1%, Arte/Artesanía 5%, Buscar libros 1%, Cerrajería 5%, Charlatanería 10%, Ciencia 1%, Conducir (carro de caballos) 1%, Contabilidad 1%, Crédito 35%, Derecho 1%, Descubrir 75%, Disfrazarse 15%, Electricidad 5%, Encanto 15%, Equitación 1%, Escuchar 65%, Historia 1%, Intimidar 41%, Juego de manos 10%, Lanzar 21%, Lengua propia 35%, Mecánica 5%, Medicina 1%, Nadar 20%, Naturaleza 10%, Ocultismo 10%, Orientarse 20%, Persuasión 10%, Pilotar 1%, Primeros auxilios 10%, Psicología 5%, Saltar 1%, Seguir rastros 35%, Sigilo 55%, Supervivencia 20%, Tasación 5%, Trepar 60%, Bajos fondos 70%, Cirugía 1%, Protocolo 17%, Relaciones internacionales 1%

que acertaste diciendo que sí. Las últimas semanas han sido de trabajos más o menos sencillos y bien pagados. Sigues viviendo en el mismo mundo, pero ahora estás del lado de la ley y no se está tan mal aquí.







Los cinco escalones



PREFACIO

Este prefacio se refiere a un evento que sucede antes de que los investigadores se vean involucrados en la historia. Es una especie de introducción «cinematográfica» para definir el tono del escenario y para que los jugadores puedan ir haciendo cábalas más adelante, según vayan encontrando indicios de lo que ha ocurrido.

Durante las pruebas de juego se utilizó como música de fondo para narrar la siguiente introducción cierta nana rusa, con gran éxito «de público y crítica».

Puedes leer o parafrasear el texto a continuación:

Una muchacha, de no más de 16 o 18 años. No le vemos la cara, pero sí que tiene el pelo moreno, largo y lacio. Lleva un camión de color blanco hueso, o eso parece a la luz amarillenta que llega del fuego en el hogar de la chimenea que vemos, quizá desenfocada, al fondo de la habitación. La habitación es un dormitorio, con una enorme cama con dosel.

La muchacha toma un abrecartas puntigudo de una mesilla redonda, poco más que una bandeja metálica decorada, dispuesta sobre tres elaboradas patas. Sobre esa misma mesa hay una copa llena de vino. La mano vuelve a bajar y deja

el abrecartas sobre la bandeja, y, junto a él, un pañuelo manchado de algo en tono burdeos. La imagen se centra ahora en la copa. La muchacha la toma, con la mano temblorosa, y bebe de ella.

ENTREVISTA CON EL JEFE DE POLICÍA

Jueves 8 de octubre de 1891. Otra mañana gris de un otoño de cielos plomizos sobre Liverpool. Los caballeros se suben los cuellos de los abrigos y chaquetones cuando bajan de las calesas. Los cascos de los caballos repiquetean contra los adoquines de las calles ajetreadas desde primera hora. Violeteras y cerilleras comienzan la jornada caminando juntas, charlando sobre los rumores de la tarde anterior. Un muchacho con unos zapatos de suelas deshechas y un par de tallas más grandes de lo que necesitaría le vende un periódico a un transeúnte, mientras uno de sus compinches intenta robarle el reloj por detrás.

En los muelles, frente al edificio de la comisaría central, dos gaviotas parecen representar un ejercicio ensayado de danza mientras se disputan un pescado caído de las cajas que acarrearán los pescadores.

Dentro del edificio, los personajes están reunidos con el comisario jefe, Arthur Gar-



ber [clase social: burguesía]. Puedes leer o parafrasear el texto a continuación.

El despacho de Arthur Garber es una amplia estancia en la primera planta del edificio de la comisaría. La grisácea luz que se cuela por los amplios ventanales apenas es suficiente para iluminar la sala por completo, aunque los haces de luz sí que llegan a revelar las partículas de polvo en suspensión en el aire. Unos quinqués de gas están ya encendidos en la pared opuesta para ayudar a alumbrar la estancia. El despacho está amueblado con mesas, sillas y estanterías de madera oscura. En una pared, los retratos de los anteriores jefes de policía; en la otra, una estantería repleta de tomos legales. La mesa de despacho está impoluta, presidida por un juego de tintero y secador. Sobre ella un único dossier.

El comisario es un hombre de más de sesenta años, conocido por su seriedad y profesionalidad. Las entradas en sus sienes se equilibran, en cierto modo, por sus largas patillas casi pelirrojas. Sus pequeños ojos azules recuerdan a los de un pájaro frágil y sus alargadas orejas a las de un sabio oriental. Vestido de negro con una levita y un corbatín ancho, retira un cigarro de su boca para hablar con los personajes.

—La joven Viola Whitecombe ha aparecido ahorcada esta mañana en su propia habitación, en la mansión familiar, a las afueras de la ciudad. El Lord Northwood me ha pedido que les asigne casos para que validen sus teorías. Supongo que con sus modernos métodos y su ciencia no tendrán problema para encontrar al asesino. Sí, ha sido un asesinato, porque a la joven le faltaba el cuero cabelludo. No pudo retirarse el cuero cabelludo ella misma o quizá sí, ustedes me lo dirán, quizá haya una explicación científica para que alguien haga eso.

»Como, a pesar de los caprichos del Lord, este departamento de policía tiene un trabajo que hacer, ya hay un equipo a cargo del caso liderado por el detective Patrick Connelly, hombre de probada eficacia. Lógicamente, ya que el objetivo de toda

esta charada quiero decir, de este ejercicio, es probar la validez de las teorías del Lord y confirmar que sus métodos científicos son el futuro de la investigación policial y que harán que todos los asesinos acaben en la cárcel y todos acabemos siendo más altos y más guapos, el detective Connelly no les dará acceso a ninguna documentación ni información que consiga. Deberán conducir ustedes su propia investigación desde cero y por sus propios medios. Pueden ir a la mansión Whitecombe para ver la escena del crimen y hablar con posibles testigos, y podrán ver el cuerpo en la morgue, cuando el equipo del detective acabe con él.

»Imagino que con esta información ya les valdrá y que no tendrán preguntas. Quizá incluso ya tengan el nombre de algún sospechoso en la cabeza, o lo puedan conseguir mezclando algún líquido en su laboratorio.

El comisario queda abierto a recibir preguntas de los personajes, sin embargo, declina responder a la mayoría de ellas y se muestra intranquilo por que se vayan. Enseguida debería ser evidente que los investigadores no van a sacar nada más de él.

En cuanto a Connelly, han oído hablar de él y la impresión general es que suele guiarse por la intuición y no hacer demasiadas preguntas. Resuelve la mayor parte de los casos en que participa, pero sería difícil confirmar que todos los delincuentes a los que ha detenido lo eran en realidad. El detective estará «no disponible» durante el resto del escenario, y no se espera que los personajes se crucen con él en ningún momento.

Si tus jugadores son veteranos de *La llamada de Cthulhu* es probable que quieran comenzar su investigación por la hemeroteca, buscando datos sobre la familia Whitecombe. No hay mucha información disponible: se trata de una familia que se dedica a la importación de maderas de Europa (es decir, de la Europa continental) y, en los últimos tiempos, parece que los negocios les



van bastante peor que hace unos años. No están vinculados a ningún escándalo social ni delito y, por lo demás, es una gente que pasa más bien desapercibida dentro de la vida social de la ciudad.

LA MANSIÓN WHITECOMBE

La mansión Whitecombe se encuentra a las afueras del casco urbano de la ciudad. Se puede llegar en calesa, en unos cuarenta minutos desde la comisaría. En esa zona la carretera está sin asfaltar y los charcos de barro son constantes. Tras una reducida zona de arboleda se atisba fácilmente la casa solariega: un macizo alargado de piedra gris, en medio de una extensa propiedad rodeada por un muro de tres o tres metros y medio de altura.

El acceso principal es una verja metálica bajo un arco de piedra con la leyenda «WHITECOMBE» grabada. La T y la B están resquebrajadas, y varias de las otras letras cubiertas de verdín. La puerta está entornada y nada impide el paso. Desde donde están hasta el edificio en sí hay un camino de unos cincuenta metros, rellenado con gravilla de tonos claros y flanqueado por un jardín descuidado lleno de charcos de barro y calvas en el césped. El camino se abre hacia la mi-

tad para hacer sitio a una fuente de piedra, seca y sucia.

El edificio tienes dos plantas completas y un ático abuhardillado con ventanas colocadas a intervalos regulares sobre una techumbre azul o gris oscuro. Gran parte de las paredes están cubiertas de hiedra, y la mayor parte de la hiedra está amarillenta (más por enfermedad que por la época del año). Si se acercan pueden ver que en el extremo izquierdo del edificio falta una gárgola de piedra (obvio por la falta de simetría con respecto a otras figuras en otros puntos del tejado).

Esta gárgola se cayó hace tiempo, y así se lo confirma el personal de la casa si preguntan. No tiene nada que ver con el escenario, es simplemente otra muestra de cómo de descuidada está la casa.

Alguna ventana del piso superior, todas formadas por pequeños paneles de cristal insertados en estructuras de madera, está resquebrajada. En general, es evidente que la mansión Whitecombe ha vivido tiempos mejores.

Para acceder a la campanilla de la puerta hay que subir un escalón bajo y amplio. Llamar da paso a una espera de un par de minutos hasta que alguien abre. Se trata de la Sra. Worcester, una anciana amable que hace las veces de ama de llaves (tienes más datos sobre ella, y sobre el jardinero, en el recuadro de la página siguiente).

La mujer es de natural confiado y no tiene problemas en dejarles pasar. Si le explican que vienen en relación con la muerte de Viola, su gesto cambia inmediatamente a uno de sorpresa y les pregunta si ya saben quién ha sido el indeseable que le ha hecho eso a «su niña». Aprovecha el momento para mostrar el carácter de la Sra. Worcester a los personajes monopolizando la conversación durante un par de minutos

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Se trata de un jardín inglés, en el que se deja que lo plantado crezca a voluntad, muy diferente a los jardines de estilo francés a los que probablemente estemos más acostumbrados en nuestro país, donde todo está medido y destruido con un objetivo estético. Dicho esto, incluso para los estándares de los jardines ingleses, este está claramente descuidado.



EL SERVICIO

La Sra. Worcester

Ama de llaves

[clase social: trabajadora]

Una viuda elegante, con el pelo ya gris cardado y vestida siempre de riguroso negro, que lleva décadas encargándose de la casa Whitecombe, desde que el servicio lo componían más de quince personas. En los últimos años ha ido viendo la decadencia económica de la familia de primera mano, pero no ha perdido un ápice de su entrega ni lealtad al *sir*, y su expectativa es servir en la casa «mientras Dios la tenga en este mundo».

Es una persona educada y discreta que siente una tremenda responsabilidad por todo lo que tenga que ver con Viola (ya que desde que nació ha pasado más tiempo a su cargo que al de sus propios padres, siempre de viaje). Está profundamente afectada por lo sucedido, especialmente por lo salvaje del asesinato (así como por la inseguridad que le supone pensar que alguien haya podido entrar en la casa por la noche y salir sin ser visto ni por ella ni por el Sr. Taylor). Ferviente creyente, su primera reacción es atribuir lo ocurrido a «la mano del diablo» (como Guardián puedes utilizar su insistencia

sobre ese tema para empezar a levantar cejas en tus jugadores).

El Sr. Taylor

Jardinero y hombre para todo

[clase social: trabajadora]

Graeme Taylor emigró a Inglaterra desde su Escocia natal, junto a sus padres, hace tanto tiempo que casi no lo recuerda, aunque al parecer no lo suficiente como para perder su característico acento de las Tierras Altas. El jardinero también recuerda los mejores tiempos de la propiedad (tanto en posición económica como en aspecto) y dada la situación actual, y su avanzada edad, hoy en día se limita a cuidar del jardín y arreglar las pocas cosas que fallan en la limitada cantidad de habitaciones que todavía están en uso.

Taylor es un hombre que apenas recibió educación, y se nota en su forma de hablar y en su trato con personas de clase superior (actúa con gran humildad, por ejemplo, retirándose la gorra y manteniéndola en la mano, sobre el pecho, cuando habla con alguien, pero no siempre está pendiente de guardar las formas).

(«¿Quién podría hacer algo así a una niña?», «¿ya saben quién ha sido, le han cogido?», «tiene que ser algo del maligno, hay que estar muy mal de la cabeza o influido por el demonio para hacer algo así», «que el Señor nos ampare y nos dé fuerzas»). La mujer está en *shock*, y para representarlo puedes, cuando hables por ella, comenzar las frases sobre Viola en presente y corregirte sobre la marcha, haciendo una pausa para mostrar la tristeza: «Viola es una muchacha... era, una muchacha muy alegre».

Hablar con el ama de llaves les puede facilitar diferentes datos:

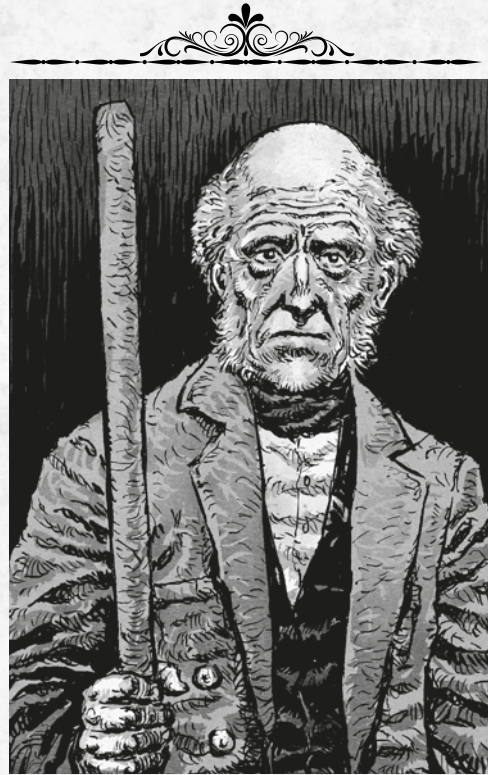
- ⑨ Por un lado, comenta que esa misma mañana, como un par de horas antes, ha estado allí «un compañero suyo de ustedes, un tal detective Connelly, irlandés, con sus hombres» investigando la habitación. Ese grupo de la policía se ha llevado el cuerpo de Viola a la morgue y le ha hecho algunas preguntas a ella y al Sr. Taylor, el jardinero y «hombre para todo».



⑨ El servicio de la casa en los últimos años se reduce al Sr. Taylor y a ella. Los negocios de Sir Henry no van tan bien como solían y han tenido que ir reduciendo gastos. De hecho, según reciben esta información los investigadores pueden fijarse en que faltan algunos objetos de valor (por ejemplo, pueden ver un juego de tres pedestales, con vasijas sobre solo dos de ellos; o un espacio evidente en una de las paredes en el que había un cuadro de grandes dimensiones y ya no está). La Sra. Worcester puede confirmar que el *sir* ha tenido incluso que recurrir a vender parte de sus pertenencias para enjugar algunas deudas.

⑨ En cuanto a los padres de Viola, Sir Henry y Lady Henrietta, llevan más de una semana de viaje por Europa por negocios, y ni siquiera han podido darles la terrible noticia aún. Su plan de viaje es llegar al puerto búlgaro de Varna en dos días para tomar un barco hacia Londres, y es entonces cuando intentarán ponerse en contacto con ellos (puntos extra para quien identifique el guiño: no, no tiene nada que ver con el escenario, pero ellos no lo saben). Viola es, era hija única.

Al Sr. Taylor, de pelo y patillas canosas y marcados rasgos escoceses, se le puede encontrar en la parte trasera del edificio encargándose del jardín (por ejemplo, recogiendo hojas caídas de los árboles). No ha tenido la oportunidad de recibir educación, y eso se nota en su forma de hablar (aunque años de trabajar para los Whitecombe le han hecho muy consciente de los protocolos sociales y guarda respetuosamente las distancias y el decoro al hablar con los investigadores, a los



Sr. Taylor

que reconoce como de una clase social superior). En cuanto comienzan a conversar con él comprueban que es también duro de oído (al representarlo puedes hacerle malentender un par de palabras y responder por tanto a preguntas diferentes a las que los investigadores le han hecho). El jardinero corrobora todo lo que haya dicho el ama de llaves. Él es el encargado de cerrar con llave la puerta principal de la casa cada noche (como hizo también ayer). A petición de la policía, ha repasado todas las ventanas esa misma mañana y puede asegurar que nadie salió por ninguna de ellas (las ventanas son de dos hojas y, obviamente, solo pueden abrirse o cerrarse desde el interior, por lo que si alguien hubiera salido por una, esta habría tenido que quedar necesariamente abierta, y no es el caso).



Sra. Worcester

LOS ÚLTIMOS DÍAS

Puede que los investigadores pregunten al servicio sobre los últimos días de la Srta. Viola: si han notado algo extraño, si hay alguna persona de la que sospechen... En los siguientes párrafos cubrimos los temas más probables y la información que darían la Sra. Worcester (más habladora y mejor conocedora de Viola) o el Sr. Taylor (quien si se entra en temas personales derivaría a los personajes al ama de llaves, ya que él «no se metía en esas cosas de la señorita»).

Viola llevaba unos días (desde el viernes pasado incluido) sin ir a la academia de música (su única actividad diaria fuera de la mansión). La joven afirmaba estar enferma, pero a la Sra. Worcester no se lo parecía. De

hecho, si había habido algún cambio en su disposición era que la muchacha parecía más contenta, como ilusionada.

Viola no tenía vida social fuera de los eventos a la que la llevaran sus padres (tenía dieciséis años, no se la había «presentado en sociedad», y no tenía ningún pretendiente), o fuera de sus compañeras del conservatorio. Por supuesto que no tenía ningún tipo de relación con ningún hombre (en este punto el ama de llaves es especialmente tajante y zanja cualquier intento de los personajes de ahondar en el tema). Sus únicas amistades eran sus compañeras de la escuela de música.

Hasta donde la Sra. Worcester sabe Viola no llevaba un diario personal (es cierto, no lo llevaba), y no era especialmente aficionada a la lectura, aunque hay alguna novela en la biblioteca que había leído (si los investigadores inspeccionan la biblioteca, todas las obras son bastante mundanas y no hay ninguna información de utilidad que sacar de allí).

Durante los constantes viajes de negocios de los señores, Viola no mantiene contacto con sus padres, es decir, no se escribe con ellos. Las cosas de la casa durante esas ausencias las gestiona la propia Sra. Worcester.

LA HABITACIÓN DE VIOLA

Si los investigadores piden ver la habitación de Viola, el ama de llaves les acompaña a la primera planta y les abre la puerta. Al hacerlo, remarca (y hazlo tú también, porque es importante) que está tal cual la encontró esta mañana al ir a despertar «a la señorita». Lo único que han hecho «sus compañeros» ha sido mirar un poco y descolgar a Viola de la cuerda, no han cambiado nada de sitio, salvo un par de sillas con que se han ayudado para alcanzar la altura de la sogá.



Una vez dentro, todos los investigadores perciben un suave olor que les hace pensar en especias.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Si alguno de tus personajes es consumidor habitual de opio, pide al jugador una tirada de **Conocimiento** para reconocer el olor como de una sustancia de ese tipo.



Si le preguntan al ama de llaves, confirma que ella también lo percibe pero ignora de dónde puede venir. Es posible que estuviera allí antes, pero con la impresión de ver a Viola colgada seguro que no se habría fijado en el olor.

Los investigadores pueden registrar la habitación a voluntad. El trabajo realizado por el equipo de Connelly no ha sido especialmente exhaustivo y apenas han recogido pruebas (recuerda que el concepto de policía científica está por inventar: Connelly se centraría en las relaciones de la muchacha y quién podría tener motivos para atacarla así, pero no se enfocaría en pruebas circunstanciales en la habitación más allá de evidencias de forcejeo o el arma homicida).

En los siguientes párrafos se describen todas las pruebas que los investigadores pueden encontrar en su registro. Salvo que se especifique lo contrario, no es necesario realizar tirada alguna para hallar ninguna de ellas.

Deja a los jugadores que pregunten y que te digan dónde buscan o en qué se fijan, y ve entregando la información de manera acorde a ello. En esta escena están casi todas las pruebas que van a necesitar para afrontar la recta final del caso, pero no será hasta

más tarde cuando entiendan cómo están interrelacionadas y que todas juntas cuentan la historia del proceso del asesinato. Al final de la sección hay un resumen con todas las pruebas con las que te tienes que asegurar que acaben la escena.

La habitación es un espacioso dormitorio, con una cama con dosel y un hogar de chimenea (que no parece haber sido usado en los últimos tres o cuatro días). Opuesto a la entrada hay un balcón al que se accede por una puerta de dos hojas que ahora mismo está cerrada. Hay un armario con ropa, un tocador, una mesilla de té y varios asientos y cojines, así como un atril para partituras y un estuche de violín (con un violín en su interior).

Todavía colgando de una viga del techo está la soga con la que ahorcaron a Viola. Al parecer, los hombres de Connelly, en vez de cortar la cuerda, aflojaron el nudo para retirar el cuerpo. Si alguien se fija, advierte que es una soga recia que puede recordar a las que se usan para levantar cajas de mercancías en un almacén o el puerto. La cuerda tiene bastantes marcas de uso y está deshilachada aquí y allá. El nudo con el que está atada a la viga parece marinero. Justo debajo de la soga hay una silla caída (como si se hubiera utilizado para que se apoyara la persona ahorcada y luego se hubiera retirado bruscamente, de un golpe o una patada). En cuanto a las alturas, más tarde en la morgue podrán comprobar que el tamaño de la silla es suficiente para que Viola llegara a la soga si se pusiera de pie sobre el asiento. Inmediatamente debajo hay varias manchas de sangre seca. A ambos lados de la silla caída hay otras dos sillas, que claramente no corresponden a la habitación. Es fácil suponer, y la Sra. Worcester lo confirma, que son las que utilizaron los hombres de Connelly para alcanzar el cuerpo.



A unos metros del lugar de la sogá, contra la pared, hay una mesilla de madera maciza. Si se fijan, las marcas de las patas sobre la alfombra no corresponden con la situación del mueble. Es decir, la mesa había estado en ese lugar mucho tiempo, pero no exactamente ahí, alguien la ha movido y la ha devuelto a su lugar sin fijarse en estas marcas. En torno a la zona de la silla caída, bajo la sogá, hay leves marcas que concuerdan con las patas de la mesilla (el asesino utilizó la mesilla para alcanzar la viga y poder atar allí la sogá).

No muy lejos de la silla caída hay una mesita de té, poco más que una bandeja redonda sostenida por un estilizado trípode metálico en tonos dorados. Sobre ella hay un cuenco en el que es evidente que se ha estado quemando algo. Un personaje con conocimientos de botánica o farmacología, o con experiencia con el opio, reconoce el olor de la sustancia quemada como un derivado de tal. Apenas hay restos carbonizados de algún tipo de polvo, no suficiente como para estudiarlo en un laboratorio. Puedes pedir una tirada de **Botánica** o **Farmacología** (Gladwin, de los investigadores pregenerados, posee cierto porcentaje en una de esas habilidades), y al personaje que la supere informarle de que reconoce el aroma como correspondiente a algún tipo de opiáceo. Eso es todo lo que pueden averiguar sobre la sustancia quemada (por ahora).

Junto a la mesita de té, en el suelo, pero al otro lado de la sogá, hay dos o tres marcas de gotas que han caído sobre la alfombra. Lo que cayera ha dejado la tela con un tacto recio y tiene un color marrón. Cualquier investigador con experiencia puede identificar fácilmente las manchas como gotas de sangre (quizá Fairbairn o Haggard, si estáis utilizando los pregenerados). Y también puede concluir que esas gotas son bastante anteriores (días) a las manchas bajo la sogá.

En la mesa que hacía las veces de tocador, disimulado entre unos cepillos de pelo y horquillas, hay un abrecartas. La punta está manchada con algún tipo de sustancia marrón (solo un par de centímetros de la punta, no el filo, lo que indica que algo se pinchó con él, pero no se cortó). Cualquier personaje con la experiencia adecuada puede concluir que se trata de sangre. La sangre no se seca igual en un tejido que sobre una superficie de metal, pero si alguien quiere comparar las manchas del abrecartas con las del suelo junto a la mesita de té la respuesta es que «no es descabellado pensar que tengan la misma antigüedad». (De hecho, ese jugador estaría en lo cierto. Son manchas de sangre de cuando Viola se introdujo un abrecartas en la nariz).

En cuanto a esa misma mesa de tocador, es fácil notar que está ligeramente desalineada con respecto a la pared, es decir, no está colocada en paralelo a esta, sino ligeramente escorada. De nuevo, como si alguien la hubiera movido y no la hubiera devuelto exactamente al mismo sitio. Quien se fije, puede ver que el lateral izquierdo, casi cubierto por un taburete de mimbre, está retirado unos centímetros de la pared. Lo suficiente como para esconder detrás una botella de vino. Se trata de un recipiente de vidrio verde trabajado, y está lleno hasta más o menos la mitad de vino de Oporto. Si se comprueba el mueble bar en la sala de estar o se le pregunta directamente a la Sra. Worcester se comprueba que la botella corresponde a la casa y que su lugar habitual es el mueble bar (en el cual hay un espacio vacío evidente entre varias otras botellas). Al parecer nadie lo había notado, pues nadie bebe en la casa más que el señor, y este lleva varios días de viaje con la *lady*. Ni la Sra. Worcester ni el jardinero beben, ni por supuesto la Srta. Viola bebía. (Se trata



de la botella de Oporto que Viola robó para mezclar su sangre con el vino, luego hablaremos más sobre esto).

En la habitación hay un violín en su estuche y un atril con partituras. Un personaje con conocimientos musicales puede identificar las obras como de música ligera y alegre. La Sra. Worcester puede confirmar que la muchacha aprendía a tocar el violín en la escuela de música de St. Nazaire, y que en estos últimos días interpretaba piezas más «alegres» que lo que solía tocar generalmente.

En la estancia no hay libros (todos los libros de la casa, unos treinta o cuarenta, están en la biblioteca, en el piso de abajo). Los personajes son libres de visitar la biblioteca, pero no encuentran nada que les llame la atención ni que puedan relacionar con la situación de la muchacha.

Si investigan el balcón (para lo que tienen que abrir la puerta que, por cierto, solo tiene manilla en el lado que da al interior de la habitación), no es difícil ver pisadas de grandes zapatos reveladas por las manchas de tierra. Si alguien lanza la teoría de que quizá una persona trepó por la fachada hasta el balcón, investigar el exterior revela que efectivamente hay alguna mancha de pisadas sobre la fachada (los muros del edificio son de sillares irregulares de piedra, una persona con algo de habilidad no tendría demasiado problema para escalar hasta el balcón o, incluso, hasta el tejado), y que una de las plantas decorativas justo bajo el balcón de Viola está algo aplastada, con un par de las ramas partidas (el personaje que estudie la planta puede concluir que o bien alguien pesado la pisó o que alguien apoyó alguna carga pesada encima).

Aprovechando el momento en que alguien se dirija al balcón, puedes comentar que de los cortinones que cuelgan a los lados (que ahora mismo están abiertos), el

de la derecha hace un gesto extraño en la parte superior. La explicación, que puedes dar cuando alguien mire, es que falta una de las argollas que lo sujetan. El cortinón lleva agujeros en su parte superior a intervalos regulares, y queda colgado de la barra sobre la puerta del balcón gracias a una docena de argollas metálicas. Una de estas ha sido retirada. Las argollas son aros metálicos de unos cinco centímetros de diámetro, formados por un alambre de unos dos o tres milímetros de grosor. Los aros están abiertos para poder pasarlos por los agujeros de la cortina y luego ensartarlos en la barra horizontal. Una persona cualquiera subida a una silla, con un poco de cuidado, podría retirar una de las argollas. Si se pregunta a la Sra. Worcester o al Sr. Taylor, el jardinero, no recuerdan que faltara ninguno de los aros, pero tampoco es algo en lo que se

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Mientras des todos los datos sobre las pisadas en el exterior es importante que destagues, si los jugadores no lo tienen presente ya, que la puerta del balcón estaba cerrada cuando han entrado y que, por lo que ha dicho la Sra. Worcester, así estaba cuando ella ha descubierto el cadáver esta mañana (además, «estamos en octubre, hace frío, la Sta. no dejaría el balcón abierto al irse a dormir»). Si necesitas hacerlo, hazlo de manera insistente pero discreta («A través del cristal de la puerta cerrada ves, efectivamente, que hay algunas marcas en el suelo y en la barandilla del balcón», «tras estudiar las huellas en el balcón, al ir a volver a entrar en la habitación te das cuenta de que la puerta no tiene pomo ni tirador por el exterior, solo se puede abrir desde el interior»).



habrían fijado especialmente, así que los investigadores no tienen forma de saber desde cuándo falta.

Con la información sobre el balcón (alguien entró por allí, pero no parece que saliera por el mismo lugar), los jugadores deberían concluir que están ante un misterio «de habitación cerrada». Si hablan con el personal, les indican que la puerta principal de la casa se cierra con llave todas las noches, que anoche se cerró (lo hizo el Sr. Taylor) y que esta mañana a primera hora seguía cerrada, al igual que todas las ventanas. Tanto a la Sra. Worcester (que tiene un sueño muy ligero y se despierta con cualquier ruido) como al Sr. Taylor les sorprendería mucho que alguien hubiera sido capaz de salir de la habitación por la noche por la puerta y hubiera recorrido los pasillos hasta alcanzar una ventana por la que salir o cualquier otro recorrido similar por el interior del edificio. Todas las ventanas de la casa son de doble hoja vertical, y no es posible dejarlas cerradas desde fuera. Los personajes pueden recorrer la casa buscando posibles vías de escape (la puerta de servicio junto a las cocinas también se cierra por la noche y las claraboyas del sótano no pueden abrirse), pero al final concluyen que no parece realista pensar que el asesino saliera por la puerta de la habitación. Lo que deja una sola opción, el hueco de la chimenea de la habitación de Viola.

El tiro de la chimenea es bastante reducido, pero una persona delgada, y valiente, podría trepar por el interior. Un personaje con TAM 50 o menos puede intentar trepar (por ejemplo, la Srta. Elling o el Sr. Gladwin, si estáis utilizando los pregenerados). Para hacerlo debe realizar dos tiradas de **Trepar**, cualquier fallo supone un resbalón y una herida menor (1D2 PV), pero en todos los casos llega al tejado. Bien hayan acaba-

do frente a la salida de humos por recorrer el interior de la chimenea, bien lo hayan hecho acompañados por el Sr. Taylor (quien les llevaría hasta un desordenado desván para hacerles salir por un estrecho ventanuco cuadrado), pueden comprobar que la placa metálica que debería cubrir la salida (colocada allí entre otras cosas para evitar que caigan los pájaros hasta el hogar) está retirada cuidadosamente. Alguien ha extraído tres de los tornillos que la sujetan y la ha hecho pivotar en torno al cuarto para dejar el acceso libre. Los tornillos retirados solo pueden haberse desatornillado desde el exterior.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Efectivamente el asesino escapó por la chimenea, por lo que si algún jugador realiza preguntas sobre el interior del conducto que no estén contempladas aquí, tómalas en cuenta para responder. Por ejemplo, si pregunta si parece que alguien haya trepado por el interior de la chimenea porque haya lugares con menos hollín —es decir, que alguien lo hubiera limpiado con su ropa al rozarlo durante la escalada—, la respuesta debería ser que «sí, te da esa impresión». Procura no dar respuestas categóricas salvo que se trate de algo evidente. Déjales ver que van por el buen camino, pero que tienen que seguir pensando para ganarse «el premio».



Si te sientes cruel, puedes pedir chequeos de **DES** a quienes caminen por el tejado inclinado para que mantengan el equilibrio. Un fallo implica una caída y necesitar recibir ayuda de algún compañero (que, a su vez,



necesitaría pasar un chequeo de DES para llegar hasta el personaje accidentado, y uno enfrentado de su FUE contra el TAM de la víctima para ayudarlo a levantarse). Puede ser entretenido pedir ese chequeo de DES una vez, pero tampoco abusos, solo queremos añadir un poco de percepción de riesgo y cambiar el ritmo del escenario momentáneamente.

No hay huellas de pisadas sobre el tejado, pero sí hay una marca que llama la

atención de los personajes. En el canalón que recorre la parte superior del muro opuesto a la fachada principal hay una muesca. Algo ha golpeado fuertemente el interior de la tubería abierta, en la mitad que queda más expuesta al exterior (el asesino escapó descolgándose por una cuerda que sujetó mediante un garfio engarzado al canalón, la propia fuerza de su peso provocó que el gancho hiciera la muesca sobre el conducto).

EL CAPATAZ: EDGAR TOWINS

En una de las pruebas de juego, la sogla utilizada para la horca y el hecho de que el padre de Viola trabajara en temas de importación, llevó a los jugadores a plantearse visitar el puerto en busca de pistas y personas de interés. De ahí la figura del capataz de la empresa de Whitecombe, Edgar Towins. Edgar es la única persona que Viola pueda conocer que visite la casa con relativa asiduidad que no es del entorno estricto de la familia o amigos de los señores. Towins le lleva los asuntos a Sir Henry en el almacén del puerto.

Como se ha dicho, esto es una pista falsa. Seguir la llevaría a los investigadores a investigar en el puerto, donde no hay nada que encontrar, por lo que la partida se alargaría. Valora, por tanto, si quieres añadir este personaje o no.

Si finalmente deciden visitar los muelles, el lugar está en plena ebullición, con cargas de todo tipo amontonadas junto a enormes almacenes y gargantuescas grúas distribuyendo fardos y redes por doquier.

(Nota para el Guardián: todavía no se han inventado los contenedores, por lo que cargar los barcos es un proceso complejo y trabajoso en el que las mer-

cancías deben distribuirse en las bodegas de manera que se guarde un equilibrio de pesos, a la vez que se tiene en cuenta el tamaño y dureza de cada elemento: imagínate llenar una bolsa de la compra para que no se rompa nada ni nada aplaste otra cosa, pero mucho más grande. Mucho más grande).

Es sencillo obtener información sobre Towins, aunque la mayoría allí le conoce como «el General», por su no precisamente honrosa salida de la vida militar tras sobrevivir al asedio de Sherpur. Además de alguna burla en ese sentido, también pueden averiguar que el capataz hace varios días que salió en un barco y debería andar por Gibraltar. La documentación en la capitania y en el almacén utilizado por Sir Henry confirman que Towins era parte de la tripulación del Viento de Marfil.

Si todavía no se fían y quieren seguir tirando del hilo, la mayoría de marineros y estibadores suelen acabar el día en un pub cercano, The Traveller. Allí les dan información general sobre Edgar repitiendo lo que hayan oído en el puerto y, esperamos, haciéndoles aparcar esta vía de investigación.

LISTA DE PRUEBAS

En esta escena los personajes van a poder reunir prácticamente todas las pistas que necesitan (aunque no sabrán que son pistas) para avanzar la trama hasta su primer encuentro con «el Caballero».

Como Guardián debes asegurarte de que para cuando decidan abandonar la mansión hayan reunido todas las pruebas listadas a continuación:

- ⑨ En algún momento, no hace demasiado tiempo, se ha quemado alguna sustancia (puede que sospechen que se trata de un opioide o puede que no) en la habitación. En general la estancia está impregnada de ese mismo olor, sobre todo en las cercanías de la cama.
- ⑨ Hay un abrecartas afilado con la punta manchada de sangre seca escondido entre los cepillos de pelo.
- ⑨ Hay una botella de vino escondida tras un mueble.
- ⑨ La puerta del balcón solo se puede abrir desde dentro de la habitación.
- ⑨ Alguien entró por la puerta del balcón, pero no salió por ella (la puerta estaba cerrada cuando se encontró el cuerpo).
- ⑨ Es factible que alguien haya salido por el tiro de la chimenea.
- ⑨ Adicionalmente, si deciden investigar la potencial ruta de escape, debería descubrir dos cosas:
 1. La plancha metálica que cubre la salida de humos de la chimenea ha sido retirada por alguien.
 2. Hay una marca como de un golpe o de haber soportado un gran peso en el canalón del tejado, en el lado opuesto a la entrada principal del edificio.

LA MORGUE

La morgue se encuentra en los bajos del edificio de la comisaría central. Es un espacio mayormente diáfano, con algunos cubículos separados localizados en las paredes exteriores, a modo de capillas en una iglesia. El techo es bastante alto y está lleno de nervaduras, y el espacio en general recuerda a un almacén que se haya reaprovechado para estudiar y guardar cadáveres. La luz proviene principalmente de multitud de claraboyas en la parte superior de las paredes de las celdillas.

En la parte central hay varias mesas de análisis levantadas con ladrillos y cubiertas en su parte superior con azulejos. Hay un total de seis y, ahora mismo, hay cadáveres sobre cuatro de ellas. Son tres hombres y una mujer, tumbados desnudos boca arriba. Todos están ya pálidos y quien tenga experiencia con cuerpos en esta situación sabe que llevan varias horas muertos, pero no mucho más. Uno de los hombres presenta varias cuchilladas en el torso, otro tiene medio cráneo aplastado y el tercero, obeso y calvo, no presenta ninguna herida evidente. La mujer tiene la garganta cortada y nadie se ha molestado en cerrarle los ojos ni la boca, por lo que sigue presentado una mueca de entre terror y sorpresa.

Entre los cuerpos se desplazan tres hombres adultos y media docena de adolescentes, que acarrean bandejas, llevan material a los especialistas o acercan los candelabros de pie para aportar algo más de luz a las mesas donde están trabajando en cada momento.

El médico jefe de la morgue es el Dr. Herbert Eargrave [clase social: burguesía]. Si alguno de los investigadores es médico o científico (Elling o Gladwin, en el caso de estar usando los pregenerados) te proponemos que conozca ya al doctor en persona, bien por haber coincidido en un caso ante-





Dr. Herbert Eargrave

rior o por haber estudiado juntos. Si quieres utilizar este recurso, te invitamos a que esa relación sea de rivalidad. Puede dar lugar a varias escenas de interacción interesantes y entretenidas.

El cuerpo de Viola ha sido desnudado y lavado y ahora mismo, acabado ya el

examen, se encuentra cubierto con una sábana sobre un lecho de paja en una de las estancias laterales. El Dr. Eargrave les da permiso para estudiarlo si así lo desean. Si le preguntan por sus conclusiones o le piden que les muestre sus hallazgos, el forense responde que no tiene tiempo. Los jugadores que insistan reciben el derecho a realizar un chequeo de la habilidad que el Guardián considere adecuada (**Persuasión** sería lo habitual, pero quizá alguien quiera plantear la propuesta en términos de **Crédito**, **Charlatanería** o **Intimidar**. Si es el caso, aplica los modificadores pertinentes considerando que el doctor es miembro de la burguesía). En caso de éxito, el médico les acompaña a regañadientes y lista todos los hallazgos descritos a continuación. Si no insisten, o si fallan la tirada, pueden recibir la información igualmente: como en el caso de la habitación de la joven, salvo que se indique lo contrario, conseguir las informaciones a continuación no requiere realizar ninguna tirada:

- ⑨ La muchacha falleció por ahorcamiento. Las marcas en la base del cuello son evidentes, así como el aspecto azulado de labios y uñas (habitual en las muertes por asfixia).

ASIGNACIÓN DIRECTA NOMINAL

Si quieres añadir algo de «respiro cómico», puedes hacer que el Dr. Eargrave se lamente de que no sea posible identificar a una víctima o un asesino por sus fluidos corporales: «Sería fabuloso poder identificar a alguien por rastros de su sangre o de su pelo, o de cualquier otro fluido corporal, ¿no

creen? Llevo tiempo trabajando en ello, estoy seguro de que tiene que haber una forma de hacerlo. Recuerden mis palabras, pienso que ya me estoy acercando, identificar a alguien por sus fluidos corporales. Cuando lo consiga lo llamaré Asignación Directa Nominal ADN».



No hay rastros de lucha ni forcejeo, nada hace pensar que alguien la obligara físicamente a ahorcarse.

- ⑨ Hay alguna marca de heridas en la palma derecha, como si hubiera caído violentamente sobre gravilla, pero tampoco son recientes (el doctor o un chequeo superado de **Medicina o Cirugía** indican que pueden tener varias semanas).
- ⑩ El antebrazo izquierdo presenta un corte profundo. El Dr. Eargrave o cualquier investigador con experiencia en heridas (un médico, un cirujano, un policía o militar, un boxeador, incluso quizá un ladrón acostumbrado a tener peleas de vez en cuando, esto es Fairbairn o Haggard si estáis utilizando los personajes pregenerados) puede reconocer que se trata de una punción perpendicular al brazo, que sin duda alcanzó bastante profundidad (quizá hasta el hueso). Ahora ya está cicatrizada, sin embargo parece que no se trató adecuadamente, porque la cicatriz es irregular y más grande de lo que habría acabado siendo de haberse aplicado la atención correcta. Por el estado de la cicatriz, la herida tiene probablemente más de una o dos semanas (en cualquier caso, probablemente más reciente que las marcas de la mano).
- ⑪ Finalmente, se aprecian dos punciones muy cercanas en la parte frontal del muslo izquierdo. Están alineadas, como si algo hubiera entrado por una y salido por la otra. Lo que hubiera atravesado el muslo tendría unos dos o tres milímetros de diámetro.

Si preguntan si es posible averiguar si la muchacha estaba drogada (a colación

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Si ves que tus jugadores no hacen la conexión con la argolla de las cortinas de la habitación puedes llamar su atención sobre el hecho de que ambos orificios están levemente infectados y, si se fijan, que queda alguna sustancia extraña. Recogerla con un bisturí o espátula permite hallar trazas de metal: lo que haya atravesado el muslo era metálico. Si aun así no se les ocurre que la muchacha se hizo un «piercing» con la argolla, no insistas, acabará siendo evidente en un par de escenas.



del olor a opiáceos en la habitación), la respuesta (bien dada por el Dr. Eargrave si está presente, bien por el Guardián a cualquier personaje con los conocimientos adecuados) es que habiendo pasado tanto tiempo desde el deceso es muy difícil estar seguros (los análisis toxicológicos no eran tan avanzados en la época; si el cadáver fuera reciente podrían haberse fijado en la dilatación de las pupilas y en las venas de los globos oculares por ejemplo, pero ya ha pasado demasiado tiempo).

LA ESCUELA DE MÚSICA ST. NAZAIRE

PRIMERAS IMPRESIONES

La escuela de música St. Nazaire es un edificio de estilo Tudor de ladrillo rojo, sito en una zona residencial de Liverpool. Una discreta casona de dos plantas y ático en medio de una modesta extensión ajardinada rodeada por un murete del mismo ladrillo rojo. Según la observan en toda su extensión les llama la atención que una de las piezas de cristal de una de las ventanas superiores está rota (da esta información sin resaltarla,



como si fuera un detalle más dentro de la descripción general). La entrada se realiza por un acceso abierto, sin verja alguna. Dos escalones bajos permiten llegar a la entrada principal del edificio.

Al entrar, la primera impresión es lo asordados que quedan los sonidos de la ajetreada calle que han dejado detrás. El interior del edificio posee un aspecto que casi invita a la veneración. A mano derecha hay una especie de garita o pequeña oficina, en estos momentos vacía, y a la izquierda unas bancadas con perchas y cajetines, aparentemente el lugar donde las alumnas dejan la ropa de invierno y sus enseres, pues hay allí varios abrigos y alguna novela o cuaderno de dibujo. El recibidor da también paso a una escalinata que asciende hacia la primera planta, enfrente, y a un largo y ancho pasillo hacia la izquierda. Este corredor está flanqueado por vitrinas llenas de pequeños instrumentos, partituras y libretos de ópera. Lo que tienen en común los libretos, al igual que varios carteles publicitarios que adornan las paredes, es que en todos ellos la soprano principal es la Sra. Nafisa Wolfrom (la directora del centro, por lo que les dijo el ama de llaves en casa de los Whitecombe). Una vez observado esto notan que, desde el fondo del pasillo, desde una sala la puerta de la cual está entornada, les llegan cantos religiosos de voces femeninas.

El colegio es prácticamente la única actividad a la que se dedican las alumnas fuera de casa y de su entorno familiar. En general se trata de muchachas menores de edad que aún no han sido presentadas en sociedad y que son enviadas aquí por sus familias para depurar sus gustos musicales y aprender a tocar algún instrumento. Todas las jóvenes son de buenas familias (burocracia acaudalada o incluso aristocracia en algunos casos).



Lady Wolfrom

La clase de música está a punto de terminar. Un sacerdote mayor, con acento irlandés, está dirigiendo los ensayos de un grupo de jovencitas de entre 14 y 17 años. A los pocos segundos de entrar los personajes, el padre da la sesión por terminada y emplaza a las participantes para la clase del día siguiente. Las muchachas comienzan a organizarse para salir del aula mientras el director del coro se acerca a una mujer de aspecto árabe, bien vestida y de gesto serio (Lady Wolfrom), y se despide cordialmente de ella mientras ordena sus propios libros y notas, guardando un par de cuartillas dobladas (asegúrate de «dejar caer» este dato) dentro de uno de los tomos que lleva. La mujer interrumpe momentáneamente la conversación con el sacerdote (al que, si procede, presenta a los personajes como padre O'Reilly, profesor de canto) para hablar al grupo de jovencitas: «Srta. Loretta, tenga



cuidado y no rompa ninguna botella hoy y, si lo hace, procure no cortarse con los cristales». A lo que una de las muchachas responde: «Por supuesto, señora», entre solapadas sonrisas de sus compañeras.

La siguiente, y reveladora, escena puede ocurrir según las muchachas terminen su ensayo o, si por algún motivo los personajes han preferido esperar fuera y no interrumpir la clase, puede pasar todavía en el pasillo.

Una joven oronda (Jennifer Willows, ver el apartado «Las alumnas») está recogiendo los libros de himnos y guardándolos todos en un cajón de madera que lleva entre el brazo y la cadera (o está llevando el cajón lleno de libros de himnos por el pasillo). Los investigadores ven claramente como está esforzándose para que no se le caigan, pero, desgraciadamente, a los pocos segundos el cajón cae y los libros se desparraman por el suelo. Inmediatamente la muchacha se lleva la mano derecha al antebrazo izquierdo y se lo acaricia a la vez que pone cara de fastidio, como si le doliera.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Si crees que resulta necesario para terminar de llamar la atención de tus jugadores puedes describir cómo aparece una gotita de sangre por debajo de la manga blanca de la camisa.

Si se interesan por ella, es evidente que tiene movilidad reducida en el brazo izquierdo. La joven rechaza amablemente y, con quizá demasiado celo, las ofertas de ayuda. Si insisten, confiesa finalmente que le duele el brazo «porque se dio un golpe». Si así lo desea, un investigador que logre ganarse su confianza (a discreción del Guardián o a través de las tiradas que se consideren

apropiadas), puede confirmar que la muchacha tiene un vendaje en el antebrazo, más bien improvisado —no parece que ningún profesional médico haya participado en su aplicación—. La joven no explica nada más sobre su herida. Si es necesario, el Guardián puede interrumpir la conversación haciendo aparecer a Lady Wolfrom.

LADY WOLFROM

Nafisa Zaman [aristocracia] nació en una familia acaudalada en una mansión a las afueras del Cairo. Fue educada en las bellas artes y pronto destacó como cantante (y como dibujante, aunque eso no viene al caso). Gracias a las conexiones de su familia debutó en la Ópera de El Cairo con diecisiete años y, a pesar de las reticencias iniciales que apuntaban a que había logrado el papel debido a los favores que pidió su padre, enseguida se hizo un hueco en las siguientes producciones por mérito propio. Poco tiempo después llamó la atención de Lord Matthew Wolfrom, quien la promocionó en diversos escenarios de Europa y terminó casándose con ella cuando Nafisa tenía veintidós años.

La ya Lady Wolfrom tuvo una larga y exitosa carrera en Europa (y esporádicamente, en Estados Unidos), que solo se detuvo al morir el Lord en 1883. Desde ese momento la *lady* no ha vuelto a pisar un escenario de ópera y se ha enfocado en educar a jóvenes, con la esperanza de encontrar a la siguiente «ella misma» entre ellas. Cosa que, por cierto, no parece que vaya a ocurrir en breve.

Nafisa Wolfrom es una mujer seria y profesional, y muy protectora con sus alumnas: «Mientras están aquí son mi responsabilidad». Otro elemento que remarca con rotundidad cuando los investigadores confirman que el motivo de su presencia es la muerte de Viola es el hecho de que las alumnas no



EL JUEGO DE ATREVIMIENTO

Y a lo que vamos...

Gran parte de las alumnas del conservatorio están involucradas en un juego de atrevimiento. El divertimento tiene cinco pasos, todas las jovencitas lo conocen en mayor o menor grado y la mayoría participan, aunque pocas han tenido valor para superar el tercer reto.

Las participantes no conocen demasiados detalles. Por ejemplo, no saben quién ni cómo pasa la información al Caballero del que se habla en la lista de retos (ver más abajo). Lo que todas dan por hecho es que una vez dado el cuarto paso la persona recibirá algún objeto físico que le confirmará que todo está preparado para el quinto. El quinto consiste simplemente en esperar al Caballero. Las jóvenes han memorizado la siguiente lista:

- Da un paso y el Caballero se fijará en ti.
- Da dos pasos y el Caballero pensará en ti.
- Da tres pasos y el Caballero querrá conocerte.
- Da cuatro pasos y el Caballero te hará un regalo.
- Para el quinto el Caballero te visitará.

En cuanto al contenido de cada uno de los primeros cuatro pasos, de nuevo la información parece fragmentaria, pero el consenso general es que «las pruebas» son las siguientes:

- ⑨ Paso 1: Apretar unos cristales rotos en la palma de la mano derecha hasta que se sangre.
- ⑨ Paso 2: Clavarse una argolla en la piel del muslo y llevarla allí durante dos días.

- ⑨ Paso 3: Cortarse o perforarse el antebrazo izquierdo hasta llegar al hueso.
- ⑨ Paso 4: Meterse un abrecartas en la nariz hasta sangrar, después mezclar esa sangre con vino y beber la mezcla.
- ⑨ Paso 5: El Caballero te visita y... aquí no hay consenso, ¿te lleva con él a algún lugar fabuloso? (Y lo que no saben: te induce al suicidio por ahorcamiento para después retirarte el cuero cabelludo).

Es el padre O'Reilly quien, en su relación de confianza y como confesor (oficial u oficioso) de las muchachas traslada la información al Caballero en cada caso, pasándole una nota con el nombre y el paso dado por cada joven.

Tras el cuarto, el Caballero se encarga de que un mensajero discreto (generalmente un niño) deje un camafeo en el casillero correspondiente a la joven en cuestión, en la academia de música.

Se espera que las participantes hagan llegar noticia sobre el juego a tantas otras candidatas como sea posible, pero siempre dentro de un entorno cerrado. Es decir, se supone que van a comentarlo con sus compañeras del conservatorio y animarlas a que participen, pero no deberían hablar de ello fuera de la escuela de música, ni con personas que no sean potenciales candidatas (muchachas jóvenes de buena familia). Es esta reticencia a hablar del juego fuera del grupo la que los investigadores deben vencer si quieren que las alumnas les provean de las pistas adecuadas.



han sido informadas. El detective Connelly la ha visitado esa misma mañana, pero entre ambos han decidido no decir nada a las jóvenes y dejar que lo hagan sus propios padres, cuando ya estén en casa, por la tarde.

Sobre las jóvenes, Lady Wolfrom confirma que, aunque no todas se lo toman lo suficientemente en serio, su objetivo es educarlas apropiadamente como señoritas, y su plan pedagógico incluye el aprendizaje de piezas de música seria (si lo sacan a colación, desde luego nada como lo que Viola parecía haber estado tocando en casa estos últimos días). Si le muestran las partituras de la habitación de Viola la directora las reconoce e incluso puede encontrar el libro del que se han sacado (fueron robadas de la academia), pero a la vez confirma que ese no es un material con el que se trabaje con las muchachas.

Cualquier investigador lo suficientemente avisado como para hacer referencia a los múltiples carteles y recuerdos de la carrera profesional de la directora, o que muestre abiertamente su interés por la ópera, tiene más fácil ganarse la confianza de la mujer (a discreción del Guardián, pero recomendamos evitar tiradas de habilidades sociales, que se lo ganen los jugadores, interpretando la conversación).

EL PADRE O'REILLY

El padre Aidan O'Reilly [clase trabajadora] es un sacerdote del norte de Irlanda, lo que es fácil de averiguar en cuanto se le oye decir una sola frase debido a su fuerte acento. Ha llegado a Liverpool hace pocos meses, tras pasar casi tres años de misiones en Brasil (tú verás si quieres entregar este dato a las primeras de cambio, lee antes todo el escenario).

Lleva semanas trabajando en la academia Wolfrom como monitor de canto. Además, en su calidad de sacerdote, procura ejercer de guía espiritual de las muchachas en lo



Aidan O'Reilly

posible, y la mayor parte de ellas le confían sus secretos y le tienen en gran estima.

O'Reilly siempre se asegura de no ser él mismo quien introduce a las muchachas en el juego. Lo hizo una sola vez, con Mathilda, para que todo «echara a andar» y ahora simplemente está en segundo plano, monitorizando y asegurándose de que la mayor cantidad posible de jóvenes participa y va avanzando por los retos, mientras él se dedica a hacer las preguntas adecuadas en cada momento.

Cuando las alumnas le hablan del juego el sacerdote reacciona restando importancia a lo que hacen, como si fuera una chiquillada, pero a la vez procura preguntar por los detalles (para asegurarse de que las muchachas no van demasiado lejos, diría él si tuviera que excusarse).

Tras la lección de canto que los investigadores se encuentran al llegar, O'Reilly ha



acabado su jornada lectiva, por lo que se despide y abandona la academia. Los personajes no deberían tener motivo para querer hablar con él en este punto de la partida, pero si lo hacen, utiliza la información de los párrafos anteriores. Si le preguntan por Viola, el sacerdote está informado y lamenta profundamente lo ocurrido. Si le preguntan por las heridas, niega saber qué relevancia puedan tener. Si le preguntan por el juego (poco probable que los personajes sepan algo de esto tan pronto), el padre no niega su existencia, pero le resta importancia (como hace cuando habla con las alumnas). Si los investigadores le intentan atrapar preguntándole primero por las marcas y luego por el juego, el religioso «escapa» afirmando que «sí, hay algunas muchachas que están metidas en algo así, pero no veo cómo ese jueguecillo puede estar relacionado con su muerte, por eso les he dicho que no les daría relevancia a las heridas».

LAS ALUMNAS

Puedes utilizar la lista detallada a continuación para poblar la academia de muchachas con las que los investigadores puedan interactuar (todas las alumnas pertenecen a familias de la burguesía, salvo que se indique lo contrario):

Jennifer Willows, 17 años, morena y de mejillas sonrosadas, algo entrada en carnes. Es la muchacha a la que se le cae la caja de libros de himnos a la vista de los investigadores. Apocada, discreta y humilde, se disculpa continuamente por lo que hace o lo que no hace. Acaba de dar el tercer paso del juego y no dio el cuarto porque se asustó.

Loretta Hastings, 15 años, rizos dorados y gafas, menuda y de cuerpo aniñado. Es algo deslenguada (es probable que en algún momento Lady Wolfrom le llame la atención por su forma de hablar si está presente)

y no siente vergüenza por nada. Conversa a menudo con el padre O'Reilly y es probable que los investigadores les vean juntos en algún momento. Acaba de dar el primer paso del juego (rompiendo una botella en el comedor hace un par de días y aplastando los cristales rotos en la mano, delante de todas sus compañeras).

Isabelle Gagnier [aristocracia], 16 años, espigada y con pelo moreno largo recogido. Lleva gafas y es la intelectual del grupo. Siempre lleva un libro consigo (en este momento se trata de *She, a History of Adventure*, de H. Rider Haggard novela que el autor de este escenario recomienda a cualquiera interesado por la literatura de aventuras victoriana, por cierto). No participa en el juego (al menos por ahora), pero ha oído hablar de él.

Adelia Robbins, 14 años, una muchacha extremadamente delgada, de largos rizos castaños y tremendamente tímida. Hace dos días que dio el tercer paso y durante el día de hoy lo va a acabar comentando con el sacerdote (quien le va a preguntar, pues sabe que Adelia se lo estaba pensando).

Eleanor Bernard [aristocracia], 17 años, alta y desgarbada, Eleanor es la tercera hija del Lord Bernard quien, a falta de hijos varones, la ha educado casi como si lo fuera,

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Las descripciones de este apartado están para ayudarte a poblar el conservatorio. En función de cómo actúen los investigadores, con quién hablen, en qué orden, en qué tono y con qué certezas cuenten en cada momento, puede que quieras alterar las características o comportamiento de alguna de las muchachas, o combinar varios rasgos en un solo *personaje no jugador*.





procurando interesarla en la monta, la esgrima y la caza. Eleanor disfruta de todas esas actividades y es muy capaz de cuidar de sí misma, siendo responsable de haber comenzado no pocas peleas en la propia academia, tanto para defenderse a sí misma, como para interceder por alguna compañera (Loretta y Adelia son sus mejores amigas allí, a Isabelle la desprecia porque «parece que su único objetivo en la vida es hacer bonito»).

Wilhelmina [bil-jel-MI-na] Berger, 16 años, corpulenta y poco preocupada por su aspecto. Hija única de una rica familia de industriales alemanes, habla inglés correctamente, pero con un marcado acento teutón. No tiene especial relación con ninguna de sus compañeras. No participa en el juego. Ha oído hablar de algún tipo de lista de retos, pero no le interesa y no se ha molestado en averiguar nada más. Pasa la mayor parte de su tiempo libre en la academia paseando por el jardín y recogiendo hojas de aspecto curioso, que luego guarda prensadas en un álbum.

Mathilda Johnson, 16 años. Fue la primera que comenzó a dar los pasos del juego, instigada por el padre O'Reilly. En este momento está en casa, donde lleva varios días «indispuerta». En realidad, finge su malestar para quedarse allí esperando a que el Caballero vaya a por ella, ya que la semana pasada dio el cuarto paso y recibió su regalo.

EL PERSONAL

Si los investigadores quieren ampliar la investigación puede que acaben hablando con parte del personal:

David Connors, el jardinero [clase social: pobre]. Es un muchacho que no puede tener más de 18 años, de familia muy humilde. Es espigado y bien parecido, aunque un problema en el parto le dejó con una discapacidad limitada en el brazo derecho: no puede estirarlo del todo y, además, tiene una defor-

midad ósea en la muñeca, por lo que en posición de relajo la mano queda parcialmente plegada hacia el interior del antebrazo. David es extremadamente consciente de la diferencia de clase social entre él y las alumnas del conservatorio, así como de su deformidad, lo que hace que hable con enorme respeto de las muchachas, aunque es incapaz de ocultar su preferencia por la Srta. Mathilda. El jardinero no tiene ninguna información de relevancia sobre el juego ni sobre Mathilda que los investigadores no puedan sacar de otra fuente, pero te puede servir para rellenar huecos que los personajes se hayan dejado en otras conversaciones. Si, como encargado de mantenimiento, le preguntan sobre el trozo de cristal roto en la ventana de la primera planta, el que han visto al llegar al edificio, responde que «debe ser muy reciente, ni lo había notado, no puede haberse roto hace más de una semana o algo así».

Antonina Coulton, la ayudante de cocina [clase social: trabajadora]. Joven irlandesa de 19 años, muy alta y de larga melena pelirroja, que emigró a Inglaterra con sus padres en 1888. Trabaja en la academia desde hace

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Si has decidido incluir la escena en el puerto y luego en el pub The Traveller, una forma de reconducir a tus jugadores es hacer que Antonina sea la hija del dueño de The Traveller y salga de la cocina mientras los investigadores están en el local, anunciando que «se va para la escuela de música, que ya llega tarde». No es una jugada muy limpia, pero cuadra con el carácter teatral que queremos que tenga la aventura, y ayuda a subrayar la relevancia de la academia como lugar que acabar visitando.



poco más de dos años y desprecia amargamente a todas las alumnas por lo que ella considera su infantilismo y vagancia. Lógicamente, solo comparte sus sentimientos si piensa que hacerlo es seguro (los investigadores deben manejar la situación con habilidad, o puede que les llegue el dato a través de David Connors, quien lo sabe y es mucho menos pudoroso con la información). Puede confirmar que en los últimos días (¿unas tres semanas?) las alumnas están especialmente «revolucionadas» y hacen más tonterías. Por ejemplo, relata como hace unos días vio a una de las muchachas («una de rizos rubios y gafas, menuda») rompiendo una botella a propósito en el comedor y cogiendo luego los cristales con la mano.

LA REVELACIÓN

La forma en que tus investigadores acaben descubriendo que existe un juego de atrevimiento entre las muchachas de la escuela variará en función de cómo se aproximen al personal y las alumnas del conservatorio.

Utiliza la lista de alumnas del apartado correspondiente para determinar cómo reacciona cada una a las preguntas de los investigadores y qué información puede facilitarles.

Si quieres ponérselo algo más difícil, puedes hacer que Lady Wolfrom apruebe que los personajes se entrevisten directamente con alguna de las alumnas, pero solo en presencia de un adulto de la academia (para lo que llama a la Sra. Galbraith, una gruesa cocinera de pómulos rosados y maneras poco elegantes, con la que los investigadores tienen ahora que lidiar).

Básicamente hay dos formas de que las alumnas acaben dando a los investigadores la información relevante. Bien porque las presionen lo suficiente con amenazas (informar a los padres, denunciarlas por cola-

boración en un delito de lesiones) —aunque en este caso ten en cuenta que algunas de las muchachas, conscientes de quiénes son sus familias, pueden mostrarse «respononas» y confiadas en que «mi padre les va a parar los pies antes de que puedan hacer nada»—, bien porque les den tanta confianza que las jóvenes acaben deseando compartir la ilusión que les hace el juego y la posibilidad de conocer al Caballero en persona.

Si están hablando con más de una joven a la vez, se entrecortan la una a la otra, se avisan y se amenazan («se supone que no tenemos que hablar de eso », «pero también dijo que », «esa no se va a atrever a dar el siguiente paso »).

Si fuera necesario, durante la conversación recuerda a los jugadores que las muchachas no han sido informadas del fallecimiento de Viola (y que la *lady* les ha pedido que no sean ellos quienes se lo digan).

Una conversación bien llevada debería permitirles acabar con los siguientes datos en su poder:

- ⑨ El juego fue introducido en la academia por Mathilda Johnson. Mathilda es hija de un banquero, y en la academia aprende a tocar el piano. Tiene 16 años y es la primera que sacó el tema del juego, pero nadie sabe de dónde le llegó a ella.
- ⑨ Mathilda y Viola son «las más valientes», las únicas que se han atrevido a dar el cuarto paso.
- ⑨ Mathilda lleva varios días, desde el viernes pasado, sin asistir a la academia, parece que está algo enferma y por eso se queda en casa.

Aunque es probable que en este punto los jugadores tengan sus sospechas sobre el padre O'Reilly es importante que ninguna muchacha confirme que él es la cadena de transmisión de información entre ellas y el



Caballero. De hecho, las jóvenes se toman sus interacciones con el sacerdote con normalidad, al fin y al cabo, es su guía espiritual y no le ocultan nada, pero no sospechan que es él el inductor ni quien pasa la información al Caballero. Hasta el punto de que, si los investigadores preguntan directamente a alguna muchacha sobre las conversaciones que tiene con el sacerdote sobre el juego, esta responde que se lo cuenta todo, pero que la impresión que le da a ella cuando lo hace es que el padre se lo toma como una chiquillada y le resta importancia.

La única que puede confirmar que el sacerdote fue quien introdujo el juego en el conservatorio es Mathilda. Para todas las demás fue Mathilda la primera en la escuela que comenzó a hablar del tema.

LA RESIDENCIA DE LOS JOHNSON (MATHILDA)

La residencia familiar de los Johnson es una casa en una zona burguesa de la ciudad. Se trata de una vivienda que forma parte de una hilera de casas adosadas (media docena) que ocupan aproximadamente la mitad de la manzana. La de los Johnson es la tercera desde el comienzo de la calle.

El edificio completo es un macizo bloque de dos plantas más ático que, por la parte de

la fachada, da a la calle Hayway y por detrás comparte un patio interior con otro edificio similar. Las entradas a cada residencia en particular son puertas blancas con unos elegantes escalones (tres) en piedra blanca, y dan directamente a la calle (no hay espacios ajardinados vallados ni verjas delante).

Utilizar el llamador en forma de brazo acabado en un puño hace que en breve abra la puerta el ama de llaves.

LA SRA. LEITH

La Sra. Leith [clase social: trabajadora] es el ama de llaves de la residencia de los Johnson. Una mujer pelirroja, menuda y asustadiza. Es quien les abre la puerta y quien está a cargo de la casa, ya que los señores no están («el señor está trabajando, en el banco, y la señora está en una reunión del club social y tardará en volver»). Para que les franquee el paso los investigadores deben ser lo suficientemente persuasivos (o violentos).

El ama de llaves confirma que Mathilda está en casa, en su dormitorio de la primera planta, y que lleva varios días sintiéndose indispuesta y sin salir de su habitación. La última vez que la vio fue «esta mañana, cuando le llevé un poco de caldo».

Suponemos que en este momento la prioridad del grupo es acceder al dormitorio

NOMBRES VARIOS

En este recuadro hay una lista de nombres genéricos, por si necesitas improvisar algún *personaje no jugador* durante la partida:

Anglosajones: David Ross, Edgar Murdock, James

Heals, Antonia Jobs, Margaret Helm, Sarah Black.

Irlandeses: Patrick (Paddy) O'Hara, Ciaran [KIL-rin] Doherty, Padraig [PO-dríg] Kavanagh [KA-ba-nag], Mairead [ma-HREID] Lynn, Molly Gilligan.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Dependiendo de a qué hora del día se presenten tus personajes puede que haya que cambiar la declaración de la Sra. Leith; en cualquier caso, debe hacer al menos un par de horas que no entra en el dormitorio de la joven.



rio lo antes posible pero bien ahora, bien más adelante, también es de esperar que alguien se plantee interrogar al ama de llaves. Cuando eso ocurra, la mujer puede dar la información de los siguientes párrafos:

- ⑨ El viernes pasado Mathilda volvió muy contenta de la academia de música (el motivo es que esa misma mañana había recibido el medallón del Caballero, aunque obviamente la Sra. Leith ignora este hecho). Sin embargo, al poco de llegar a casa comentó que no se encontraba bien y apenas ha salido de la habitación en los últimos días ni, por supuesto, ha acudido a sus clases en el conservatorio.
- ⑨ Si preguntan por el estado de ánimo de la muchacha, en general, en los últimos días, la Sra. Leith responde sin convicción: «Puede que llevara un par de semanas algo más agitada, o ilusionada, puede ser, sí».
- ⑨ Si consultan sobre heridas que pueda haber sufrido Mathilda, la mujer niega tener constancia de nada parecido. Ni la «niña» le ha pedido ayuda con nada ni, obviamente, la ha visto desvestida.
- ⑨ Si le preguntan por el tipo de música que la joven toca en casa (Mathilda estudia piano), el ama de llaves duda y declara que «no sabría decirles, no

practica mucho en casa, la verdad es que no parece interesarle la academia más allá de ser la excusa para encontrarse con sus amigas».

En cuanto al resto de potenciales pistas (una botella de vino, un abrecartas), Mathilda ha sido bastante más discreta que Viola con todo eso, y nadie en la casa ha notado nada. Si los investigadores registran la habitación más adelante pueden encontrar un abrecartas manchado de sangre en un cajón, todo lo demás la joven lo ha hecho desaparecer (la botella de vino fue devuelta a su lugar, la copa en la que bebió fue limpiada y repuesta en la alacena, etc.).

EN LA HABITACIÓN

Lo primero que los personajes perciben al abrir la puerta de la habitación es el destello de la hoja de un cuchillo. Un cuchillo que alguien blande junto a la cara tranquila de una agraciada muchacha de cabellos rubios y piel pálida, Mathilda. Una cara tranquila atrapada dentro de una sogá que pende de una viga del techo. Un cuchillo que blande una figura masculina, altísima y desgarbada, de brazos y piernas tremendamente largos. No inhumanamente largos, pero sí circensamente largos. Un hombre, vestido de gala, con chaqué, capa y chistera. Con una cara deforme, como quemada (si algún investigador tiene pasado militar, por ejemplo, Fairbairn si estáis utilizando los pregene-rados, puedes comentarle que le recuerda a las víctimas de incendios y quemaduras que ha visto en el frente), con lo que debería ser el blanco de los ojos de color amarillo y la nariz casi ausente por completo.

En el momento en que se ve descubierto, el asaltante fija su mirada en los recién llegados, baja el cuchillo que sostiene en su mano derecha y con la izquierda pega un enérgico estirón a un colgante que adorna el cuello de





Mathilda. La cadena se rompe y el camafeo que sujetaba cae al suelo. El hombre lo mira, duda durante medio latido de corazón y da un brinco hacia la puerta abierta del balcón, dejando el colgante en el suelo. El salto que ha dado hasta el ventanal muestra una destreza felina. Inhumana.

HUIDA POR LOS TEJADOS

El asaltante escapa por la puerta del balcón y sale inmediatamente de la línea de visión de los personajes. Según esto ocurre puedes recordar a los jugadores que el principal sospechoso está huyendo, pero que a la vez Mathilda está asfixiándose colgada del techo.

Si algún investigador decide perseguir al visitante, para cuando llega al balcón puede ver que el Caballero ya ha alcanzado el tejado y comienza a correr por él. En este momento te recomendamos dar dos opciones al jugador:

- ⑨ Puede trepar (la fachada es de sillares regulares de piedra, no sería demasiado complicado escalarla), asegurándose de apoyarse bien a cada paso, y llegar al tejado sin necesidad de tirada (pero permitiendo que el sospechoso le continúe sacando ventaja).
- ⑨ O puede decidir trepar lo más rápido posible (debiendo entonces realizar un chequeo de **Trepar**). En este caso, que tire tantas veces como sea necesario hasta lograr un éxito. Cada fallo es un turno que el Caballero sigue escapando. Una pifia es una caída que debe ser seguida por un chequeo de **DES**: pasarlo implica agarrarse a un saliente en el último momento; un fallo es una caída que conlleva 1D6 PV.

Si al final el investigador logra llegar al tejado, ve como el Caballero corre hacia el

extremo del edificio (que, por lo que el investigador recuerda de cuando llegaron a la casa hace un par de minutos, se abre a una calle ancha, es decir, no hay por dónde continuar corriendo, los edificios se acaban). En este momento las dos acciones más probables serían intentar alcanzarle o dispararle.

- ⑨ Si el personaje dispara, que lance los dados normalmente. Como mucho logra herirle en un hombro (da igual el resultado de la tirada o los PV causados), el asaltante sigue corriendo y salta desde el tejado como se describe a continuación.
- ⑨ Si el personaje corre tras él, un par de buenas tiradas en **DES** le permiten acorralarle contra el borde del tejado. Allí, el Caballero le mira, saca algo de entre sus ropajes (que enseña el investigador comprueba que se trata de una cuerda con un garfio) y, en un gesto que parece ensayado, lanza el gancho al aire a la vez que él mismo se deja caer al vacío. En una maniobra de coordinación inhumana el garfio queda anclado al canalón y el hombre se agarra a la cuerda tras varios metros de caída libre para acabar deslizándose suavemente hasta el suelo y allí continuar corriendo, ya demasiado lejos para que el investigador le alcance. Un dato importante: al llegar al suelo, un trozo de papel se le cae de entre la ropa, sin que él aparentemente se dé cuenta, y queda en el suelo junto a un montón de heno sucio.

Si el investigador ha caído mientras escalaba la pared (pifia en **Trepar** y fallo en **DES**), se le pierde la pista al asaltante, pero todavía pueden investigar sus huellas.

Por donde se ha dejado caer el Caballero queda la cuerda colgada por el garfio encas-



trado en el canalón y, justo debajo, ya en la calle, una cuartilla doblada que es evidente que ha caído hace poco (aunque no hayan visto al Caballero caer, el papel está limpio a pesar de que la calle está embarrada). En el papel están anotados el nombre y la dirección de Mathilda. Si alguien lo recuerda y pregunta puedes confirmar que el padre O'Reilly guardaba varias cuartillas dobladas junto a sus libros de himnos. Si nadie recuerda ese dato, ignóralo, acabarán llegando al sacerdote enseguida.

INDICIOS EN LA HABITACIÓN

Rescatar a Mathilda de la horca es una tarea sencilla, pero dales la voz a tus jugadores para que se organicen (quizá pregunten si hay alguna silla o mueble bajo que puedan acercarse, algo con que cortar la cuerda). Una vez la muchacha está a salvo puedes comentarles:

Ahora que vuestros cerebros ya no necesitan centrarse en la amenaza inminente y pueden volver a fijarse en el entorno, percibís un fuerte olor en la habitación, muy similar al que notasteis en la habitación de Viola.

Si para estas alturas ya han descubierto que se trata de opiáceos puedes identificarlo abiertamente (de hecho, ha sido la concentración de la sustancia en la habitación lo que ha hecho que la percepción de los investigadores se viera alterada y que creyeran ver cómo el Caballero saltaba con una destreza inhumana pero no hace falta sacar el tema con los jugadores).

La cuerda de la que la muchacha colgaba es muy similar a la que encontraron en el caso de Viola, y la forma en que está anudada a las vigas es la misma. Por si hicieran falta más pruebas, sí, todo indica que se trata del mismo asaltante.

Finalmente, en el suelo están la cadena rota y el camafeo que el Caballero arrancó

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Si alguno de los investigadores del grupo tiene conocimientos de botánica o farmacología (por ejemplo Gladwin, si estáis utilizando los pregenerados), suele dar buen resultado que antes de la sesión le muestres al jugador correspondiente la imagen que aparece en el camafeo (**Ayuda de juego 1**), y le indiques que su personaje sabe que se trata de la flor conocida como Adelfa del Brasil (*Thevetia Brasiliensis*), de la familia de los opiáceos, y que sus semillas se utilizan para preparar una sustancia psicotrópica de gran potencia. De esa manera le darás sus cinco minutos de gloria cuando muestres el grabado del colgante a todo el grupo y él pueda aportar la información.



del cuello de Mathilda antes de escapar. Puedes ver la información sobre esta pieza de joyería en el recuadro «El camafeo». Este colgante es, como seguro los investigadores concluyen enseguida, el regalo del Caballero por haber superado Mathilda el cuarto paso.

CONVERSACIÓN CON MATHILDA

La muchacha está consciente pero algo ida y confusa. Según la descuelgan pregunta insistente, pero débilmente, por «el Caballero» («¿Dónde está? Estaba aquí hace un momento », «¿va a volver? Tiene que volver, para llevarme»).

Si los investigadores le preguntan sobre ese «Caballero» o sobre el visitante, Mathilda comenta: «Sus ojos, ¿han visto sus ojos? Al principio me daban miedo, pero luego he entendido que no tenía por qué tener miedo, solo quería llevarme pero la primera vez que los ves sus ojos dan mucho miedo, yo no sabía que iba a tener los ojos así, dan miedo, ¿verdad?».



EL CAMAFEO



Ayuda de juego I

El camafeo es un broche especialmente grueso; de hecho, a primera vista hacer pensar en un pastillero más que en un broche o camafeo. La parte frontal muestra una cubierta de nácar sobre la que hay grabada la imagen de unas flores en un jarrón en tinte rojizo.

Un investigador que juguetea con el camafeo el suficiente tiempo, o que haga las preguntas adecuadas, acaba notando que pesa más de lo que se esperaría (hay algo pesado dentro, aunque agitarlo no produce ruido de nada que esté suelto, así que debe ser algo que forma parte de la composición de la pieza) y, si quieres ayudarles un poco más,

que desde el interior llega un suave sonido rítmico, como de un mecanismo de reloj.

No es muy complicado hallar la forma de abrirlo, y hacerlo revela dos partes claramente diferenciadas en el interior. La sección inferior es un juego de ruedas de relojería en marcha. La superior es un espacio de almacenamiento medio lleno de un polvillo verde oscuro cuyo olor ya seguro que es familiar para los personajes.

Un chequeo de **Mecánica** o **Ingeniería** aclara el funcionamiento del artilugio. Una tirada fallada solo permite entender que las ruedas son, como probablemente han pensado tras el primer vistazo, una suerte de reloj que, además, a ciertas horas (por la noche, según un cálculo rápido), provocaría la apertura de dos reducidas hendiduras en la parte superior de la estructura del camafeo, liberando así la sustancia psicotrópica (que sería inhalada durante el sueño por la persona que portase el colgante). Si la tirada ha sido un éxito puedes añadir que, en cuanto al mecanismo en sí, las ruedas son todas de diferentes colores y metales, lo que hace pensar que el artilugio se ha montado reaprovechando piezas de otros artefactos. *(Nota para el Guardián: las Adelfas del Brasil tal y como se describen aquí no existen, eres libre de cambiar la flor de referencia si así lo prefieres).*

Sobre el camafeo comenta que apareció en su taquilla de la escuela de música dos días después de «dar el cuarto paso», y desde entonces no se lo ha quitado (aunque ha tenido cuidado, cuando había más gente en la sala, de guardarlo debajo de la ropa; solo cuando estaba sola lo dejaba a la vista). No sabe quién lo dejó allí ni cómo, pero sí que era el regalo del Caballero que

estaba esperando (en ese momento puedes hacer que murmure la lista: «Da un paso y el Caballero se fijará en ti, da dos pasos y el Caballero pensará en ti, da tres pasos y el Caballero querrá conocerte, da cuatro pasos y el Caballero te hará un regalo, para el quinto el Caballero te visitará y hoy por fin me ha visitado, ¿no es estupendo?»).

Los investigadores pueden buscar he-



ridas en el cuerpo de Mathilda. Esto les permite confirmar que presenta las mismas marcas que tenía Viola: en la palma derecha y en el antebrazo izquierdo. Por pudor entendemos que nadie pretende mirar sus muslos.

El último dato que pueden (y deben) sacar de la muchacha es sobre la relación entre el padre O'Reilly y el juego. Igual que en las conversaciones en la escuela de música, modula la dificultad en función de la prisa que tengas y de cómo de bien lo estén haciendo tus jugadores. Como siempre, el dato lo van a acabar consiguiendo cuando hagan las preguntas adecuadas, no por lograr una buena tirada.

Puede que los investigadores ya tengan sospechas sobre el religioso o puede que quieran llevar la conversación hacia cómo se entera el Caballero de en qué paso está cada participante, o cómo se comunican con él. Recuerda que la joven está fuertemente intoxicada por los opiáceos, así que no puede mantener una conversación coherente: ve y vuelve por los temas, comienza a dar una respuesta directa, pero salta a otro asunto anterior a media frase: «Sí, claro, la información le llega al Caballero, porque todos los días, supongo, hay una comunicación, para que él sepa, que hemos dado pasos porque con el primer paso el Caballero se fija en ti, con el segundo piensa en ti...». Pónselo difícil.

El final de la conversación podría ser bien la confirmación por parte de la muchacha de que el juego se lo presentó el sacerdote —y de que le mantienen siempre al día de cada paso que dan—, bien, de una manera más velada, que todas las muchachas hablan a diario con el sacerdote y él es la única persona a la que no ocultan nada.

EL PADRE O'REILLY

La dirección del padre O'Reilly puede conseguirse sin problemas en la academia Wolfrom. Vive en el número 14 de la calle Fleet. Se trata de un sitio en un barrio humilde en el que la mayor parte de los investigadores es probable que se sientan fuera de lugar e incluso inseguros. El camino de la calesa (pues entendemos que así se desplazan) transcurre entre edificios altos y en mal estado, recortados contra ese cielo de plomo. Quizá esté amenazando tormenta. Si te parece adecuado puedes pedir una tirada de D100 a cada jugador en este momento, no por nada, simplemente por alimentar la incertidumbre. Puede que a quien haya obtenido un resultado muy alto, o uno muy bajo, le quieras decir (en privado) que se siente observado desde esos tejados (no es cierto).

En la calle Fleet, los edificios de ambos lados están demasiado cerca entre ellos, por lo que la calesa les tiene que dejar al comienzo de la manzana. Para complicar todavía más el avance de los personajes, el suelo está embarrado y lleno de charcos (en uno de ellos se han sentado plácidamente dosocas), y hay varios grupos de personas a ambos lados, unos organizando cestas y paquetes contra las paredes, y otros cargando una carretilla. Si los personajes van vestidos de una manera que les identifica como burgueses o superiores, puedes describir cuchicheos, y quizá una vendedora oronda, con media dentadura podrida y un desagradable grano en la nariz, les saluda efusivamente: «¿Qué hacen ustedes por estos lares? ¿Qué andan buscando? ¡Igual esto!», momento en el cual se levanta las faldas por delante y los investigadores comprueban que no lleva ninguna otra prenda debajo.

A la entrada del número 14 hay un grupo de mujeres de diversas edades, al cargo al pa-





ENFRENTARSE AL SACERDOTE

La interacción de los investigadores con el sacerdote debería desarrollarse completamente en términos narrativos, aunque acaben intentando dañarle

o reducirle. Por ello, el autor ha preferido no incluir características numéricas para este *personaje no jugador*.

recer de dos o tres chiquillos que corretean descalzos por el lugar. A través de la ventana abierta de la vivienda del bajo hablan con unas compañeras que están haciendo arreglos de ropa, aprovechando la poca luz que entra por el hueco sin cortinas, apoyada por varias velas encendidas en el interior. La puerta del portal está abierta, y para llegar a ella hay que subir cuatro escalones.

Si preguntan a las mujeres por el sacerdote, una de ellas responde que está en casa y les indica que llamen a la puerta de la derecha en la primera planta. Subir por las escaleras les regala el aroma de coliflor hervida acompañado por la pelea de un matrimonio a un lado y el llanto de un bebé a otro. Por supuesto, la madera de los escalones cruje y gruñe bajo los pies de los personajes. Tras la puerta que les han indicado, adornada con un ya desvaído número 4, no se oye nada, y desde que llaman pasan casi dos minutos hasta que alguien abre. La cara detrás de la puerta es la del padre O'Reilly, pero le perciben algo confuso, como si se acabara de despertar. Si se presentan como las personas que vio esta mañana en la academia Wolfrom, niega recordarlos. En general su comportamiento es errático y le cuesta enfocarse en los temas que los personajes le plantean.

La explicación es que está sufriendo los efectos de la falta de su dosis diaria de opiáceos. Por diversos motivos que no vienen al

caso hoy se ha retrasado en su toma, y en su aturdimiento incluso está teniendo problemas para recordar dónde tiene la droga.

Y ahora, una explicación:

Durante su estancia en Brasil el padre O'Reilly presencié cosas terribles. Y de algún modo que le cuesta explicarse a sí mismo y que prefiere no recordar, acabó participando en cosas horribles. Hecho ya el mal, la única forma de que su mente se evadiera de la culpa y la angustia fue hacerse adicto a cierto preparado basado en las semillas de la Adelfa del Brasil. Todo había estado tranquilo durante unos meses cuando, de repente, la detención de una persona involucrada en las mismas actividades puso al religioso en alerta, y la primera manera que se le ocurrió de asegurarse de que el largo brazo de la ley brasileña no le atrapara fue volver a Gran Bretaña pero desgraciadamente para él la Adelfa del Brasil no es muy común en la isla. Y ahí entró el Caballero. No es importante cómo, pero el sombrío personaje descubrió la adicción del padre y que guardaba un secreto; quizá nunca supo el secreto concreto, pero eso no era importante. El Caballero podía darle a O'Reilly lo que necesitaba y podía convencerle de que conocía su secreto. Le costó muy poco enlazarlo así para su plan.

Hoy en día, el religioso se encarga de las muchachas de la academia, empujándolas a cumplir con los pasos, trabajando su entrega al juego y su confianza y sus anhelos con



respecto al «Caballero». A cambio, el oscuro visitante le suministra dosis regulares de su droga.

LA CONVERSACIÓN

La vivienda del padre no es más que un humilde apartamento. Una sala con un fuego para cocinas a un lado y una mesa con dos sillas al otro, junto a la ventana. Según se entra a la izquierda hay una puerta que no cierra del todo y que separa la estancia principal de un aseo, y a la derecha, oculto por la puerta principal cuando está abierta, un camastro desordenado.

En la estancia hay al menos tres relojes (uno anclado a la pared y dos más pequeños, de repisa).

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Esto está aquí para recordarles a los jugadores el mecanismo del camafeo, aunque no es el sacerdote quien los fabrica, es simplemente una nota temática.

Hay una docena de libros, sobre todo de temas religiosos, pero también un par sobre Brasil, en portugués: *Os homens das selvas* e *História do Brasil colonial*. También pueden ver algún cuaderno con notas, todas ellas en cuartillas dobladas.

El sacerdote está nervioso, muy pendiente de la hora (mira compulsivamente los relojes, uno detrás de otro), y le cuesta reaccionar a las preguntas de los investigadores. Para este momento el grupo ya debería tener una imagen relativamente clara del papel que juega el religioso en todo este asunto y, probablemente, tengan ya preguntas muy concretas para hacerle. Juega esta escena con el padre fingiendo ignorancia,

incluso en cosas que haya admitido anteriormente (si hubieran hablado con anterioridad en la academia) y contradiciéndose a sí mismo, incluso en dos frases seguidas. Con el tiempo sus nervios aumentan y los investigadores pueden observar cómo parece buscar algo con la mirada. Como Guardián necesitas controlar el ritmo a partir de aquí. Cuando te parezca adecuado —por ejemplo, cuando los personajes ya le hayan acorralado con sus preguntas y le hayan mostrado la evidencia, o si le amenazan con solvencia— notan que el entrevistado clava su mirada en cierta caja metálica de té en tonos verdes que está casi escondida tras unos libros. Allí guarda la droga. Si los investigadores juegan bien sus cartas desde aquí, el padre acaba admitiendo su papel en el juego, les explica parte de la historia del comienzo de esta sección —«¡Él lo sabía, no sé cómo lo averiguó, pero lo sabía!» y «Es el único que me provee de lo que necesito»— y les explica cómo se comunica con el Caballero. Esto es, todos los días que tiene noticia de que alguna muchacha haya dado algún nuevo paso, apunta su nombre y el paso (o el nombre y su dirección en caso del cuarto paso) en una cuartilla, y la deja en el casillero 31 de la lavandería de la calle Ryder. Debe dejarla siempre antes de una hora concreta. La hora es, da igual cuándo ocurra esta conversación (suponiendo que ocurra durante el día), dentro de media hora (es decir, si la conversación se desarrolla a las 17:30h, la hora límite son las 18:00; si la conversación tiene lugar a las 19:00h, la hora límite son las 19:30). Llegar a la lavandería en una calea toma aproximadamente 25 minutos.

EL HOLANÉS

Esta escena es irrelevante para el devenir de la trama. Es simplemente una forma de dar



algo de profundidad a uno de los personajes y de cambiar el ritmo de la partida. Puedes utilizarla cuando te parezca que hacerles hablar con potenciales testigos o sospechosos puede convertirse en algo repetitivo, o justo tras hablar con el sacerdote, cuando tengan prisa por llegar a la lavandería.

Antes de la sesión en la que quieras jugar esta escena, escoge a un personaje que pueda tener vinculación con los bajos fondos (si usáis los pregenerados puede ser Haggard, el guardaespaldas), y pregunta al jugador que lo interpreta si le parecería bien incluir

un dato en su historial. El dato en concreto es que debe 40 libras (unos nueve meses de lo que sería el sueldo de un oficinista) a un mafioso local conocido como «el Holandés». Si accede, puedes utilizar este encuentro.

En el momento que hayas elegido, el personaje en cuestión oye que alguien le interpela en voz alta. Para que la pelea que se va a desatar resulte lo más entretenida posible te recomendamos situar este suceso en un entorno donde haya gente, tránsito y mercancías. Por ejemplo en o junto al puerto, o en un mercado callejero, quizá en una

LA BANDA DEL PIERNAS

Pete el Piernas

[clase social: pobre]

Su largo pelo moreno y grasiento asoma por debajo de las alas de su sombrero de hongo, y de algún modo se podría decir que hace juego con su dentadura podrida. Su poca presencia física haría pensar que lo pasa mal dedicándose a lo que se dedica, pero en cuanto se avista a sus compañeros, se entiende que él no es más que el cerebro de la banda.

DES 14

Combatir (Pelea) 35%

Esquivar 35%

Navaja (daño 1D4+Modificación al daño)

PV 11

Modificación al daño: 0

Cian

[clase social: pobre]

Un irlandés alto y desgarbado, con pelo rizado pelirrojo y cejas prominentes. Lleva un chaleco marrón, que le queda pequeño, sobre una camisa blanca, y se cubre la cabeza con un bombín. Porta una estaca

en la mano derecha, que apoya descuidado en su hombro al andar.

DES 11

Combatir (Pelea) 55%

Esquivar 30%

Porra (daño 1D8+Modificación al daño)

PV 14

Modificación al daño: +1D4

Mycroft

[clase social: pobre]

Un hombre rudo, exmarinero, con la cabeza rapada, salvo las patillas pelirrojas, al que le faltan varios dientes y parte de la oreja izquierda. Tiene una cicatriz bastante profunda que le recorre media cara, de la nariz hasta la oreja partida. Pelea con una navaja.

DES 14

Combatir (Pelea) 45%

Esquivar 35%

Navaja (daño 1D4+Modificación al daño)

PV 12

Modificación al daño: +1D4

pequeña plaza en un barrio obrero en la que haya un grupo de operarios descargando toneles de un carro, un par de tenderetes —uno de ellos de un herrero, lleno de contundentes objetos de metal—, un hombre anuncio paseando, un poste de cartelería —,una de esas estructuras que recuerdan a buzones cilíndricos gigantes que se utilizan para pegar anuncios públicos y carteles—, una pila de abono (aprovéchala bien), una pirámide de cestas o pequeñas jaulas que contienen gallinas

Quien se dirige al personaje es Pete «el Piernas». Está acompañado por su banda habitual y guarda su mano derecha en el bolsillo de la chaqueta mientras habla con el investigador. Le recuerda que tiene todavía una deuda con el Holandés, y que este está esperando el pago: «Le debes 40 libras al Holandés, y nos ha pedido que nos aseguremos de que se las devuelves hoy. 40 libras que le debes a él, y nuestra comisión del 25%, otras cinco para nosotros». Es de suponer que el investigador no lleva 40 (ni 45) libras encima. A los maleantes no les sobra la paciencia y no quieren haber hecho el paseo buscando al personaje en balde, así que si se van a ir sin el dinero del Holandés, por lo menos le van a dar un aviso al deudor y se van a llevar lo que puedan como adelanto de su comisión. Gestiona la conversación hasta que sea evidente que no se va a resolver la deuda y, entonces, describe cómo Pete ataca al personaje. Como hemos dicho arriba, 40 libras es bastante dinero, con lo que, si algún otro investigador más pudiente plantea que él puede hacerse cargo de la deuda, es igualmente poco probable que lleve tal cantidad de dinero encima ahora mismo, lo que implica igualmente que Pete y sus secuaces van a atacarles.

El objetivo de la escena es provocar una pelea entretenida, no poner a los investiga-

dores en peligro de muerte. Los atacantes deberían ser uno menos que el número de personajes, y no ser demasiado diestros peleando.

LA LAVANDERÍA DE LA CALLE RYDER

La lavandería da a una transitada plaza en un barrio comercial. Se trata de un gran hangar cuyo acceso principal es una enorme puerta para carretas, por la que escapa una continua corriente de aire caliente.

El acceso no está controlado. El interior es una especie de cadena de montaje, con una línea de planchadoras a la izquierda y una maraña de tuberías y enormes depósitos de agua caliente a la derecha, zona de la que aquí y allá salen fumarolas de vapor blanco de manera irregular. El calor es evidente, hasta el punto de que algunas de las trabajadoras han preferido prescindir de parte de su ropa de cintura para arriba y operan las pesadas planchas con nada más que sus corpiños, dejando sus hombros y brazos completos a la vista (esto debería resultar moderadamente violento para los investigadores más pudorosos). Según avanzan por el interior del hangar atraviesan una suerte de pasillos formados por extensas sábanas blancas puestas a secar, colgadas de largas líneas de cuerda (no, no es una cuerda que se parezca a la utilizada para ahorcar a las muchachas, pero «me gusta cómo piensas»), lo que limita enormemente su campo de visión en un entorno extraño lleno de ruidos que no les resultan familiares.

Al fondo del edificio hay dos puertas (de dimensiones humanas, no para vehículos ya). La de la derecha da acceso a los vestuarios y una sala para el personal. La de la izquierda, a una oficina.

En esta última estancia, la oficina, según se entra a mano izquierda, hay un hombre



trabajando en una mesa de despacho, ordenando papeles, facturas, pedidos e inventarios. Tras él una estantería llena de archivadores. A la izquierda del hombre, es decir, en frente de la entrada, un enorme casillero con cajetines numerados, y donde este acaba, una puerta entreabierta que da a un callejón. Según entran (bien lo hagan desde la lavandería, bien desde el callejón, si es que han decidido rodear el edificio y acceder desde allí), el hombre, un cincuentón vestido con gusto, ya casi calvo, con manguitos negros para evitar mancharse las mangas de tinta, y gafas de montura metálica, les saluda y les pregunta cómo les puede ayudar.

El oficinista se llama **Jeffrey Styles** [clase social: trabajadora] y lleva la administración de la lavandería. Puede confirmar que los casilleros se utilizan para gestionar los pedidos. Si le preguntan por el número 31 (que queda cerca del vértice inferior derecho del mueble), piensa unos segundos y sonriendo les cuenta que, efectivamente, ese está reservado para Edgar, un muchacho del barrio que se saca unos peniques haciendo a veces de mensajero: «Es un buen chaval y de vez en cuando nos hace algún favor a nosotros, así que le dejamos utilizar el casillero». Edgar pasa casi todos los días sobre las seis de la tarde (o la hora que hayas determinado que es la adecuada en tu partida), recoge lo que haya y se va. Que Jeffrey sepa, nunca deja nada en el cajetín, solo recoge lo que contiene. Si le preguntan por el sacerdote, de nuevo se queda un momento pensativo, pero enseguida confirma que sí, desde hace unas semanas a veces pasa un sacerdote (cuya descripción, que no puede dar con demasiado detalle, coincide con la del padre O'Reilly) y le deja notas (cuartillas dobladas) a Edgar en el número 31.

Hayan hablado con Jeffrey o no, a la hora esperada aparece un muchacho de

unos once años que entra en la oficina por la puerta del callejón [clase social: pobre]. Va vestido con una camisa blanca, un chaleco y una gorra irlandesa gris, y su cara está surcada por una cicatriz que le atraviesa lo que sería el ojo izquierdo (del que carece). Sin saludar ni prestar atención a quien se encuentre en la sala, se dirige mecánicamente al casillero y recoge lo que haya en el cajetín 31 (si los investigadores no han dejado nada, en el cajetín hay una nota de hace un par de días, con el nombre de una de las alumnas del conservatorio, Adelia Robbins, y el número 3).

El muchacho sale por la misma puerta y, si le siguen, ven que abandona el sombrío callejón (un estrecho espacio entre el edificio de la lavandería y el siguiente) por el lado izquierdo.

En este momento puede que los investigadores decidan seguir al muchacho o, directamente, interrogarlo. El periplo del pequeño mensajero consiste en recoger las notas del casillero y llevarlas a un almacén incendiado de la calle Cross (a unos quince minutos andando). Allí, deja los papeles en un torno de madera (del estilo de los que hay en los conventos de clausura), lo gira y seguidamente este vuelve a su posición inicial con un par de peniques donde estaban las notas, dinero que Edgar se guarda en el bolsillo del chaleco mientras se aleja caminando. Desconoce quién está dentro del edificio. Solo sabe que un cura irlandés le propuso que lo hiciera y que cada vez que tiene notas que dejar se lleva dos peniques. Cualquier intento de amedrentar o detener al muchacho es respondido con este removiéndose, intentando escapar o procurando propinar una patada en la espinilla a quien le cierre el paso. Puedes ponérselo un poco difícil a los jugadores, pero al final permíteles que hablen con el muchacho si así lo quieren.



Por cierto, si alguno de tus personajes tiene historial en los barrios bajos o en la zona (por ejemplo, Haggard, si utilizáis los pregenerados), puedes comentarle que el edificio delante del cual están le suena. Hace tiempo era un almacén de grano, luego el negocio fue mal y se reconvirtió en un fumadero de opio y, hace un par de años, se incendió y quedó, supuestamente, abandonado.

EL ALMACÉN DE LA CALLE CROSS

Antes de jugar esta última escena, idealmente antes de la sesión en que la vayáis a jugar, te proponemos preguntar a los jugadores qué esperan encontrarse cuando lleguen «a la guarida del antagonista». Anota lo que te comenten y utilízalo cuando lleguen a la sala de las velas (ver más adelante).

Adicionalmente, si alguno de tus personajes tiene conocimientos de esoterismo o ciencias ocultas (en el caso de los pregenerados, Euphemia Elling), también antes de la sesión, puedes proponerle que se informe sobre el artefacto conocido como *hand of glory* (a veces traducido al castellano como «mano de gloria»; si no sabes lo que es, consulta el recuadro en esta misma página).

El almacén es un enorme edificio rectangular que en su día tuvo dos plantas de altura. Tras el incendio, la primera solo existe a medias y tanto el tejado del edificio como prácticamente todo lo que era el suelo de esa primera planta (y por tanto el techo de la planta baja) está deshecho.

Justo enfrente hay un pub a la entrada del cual hay varios parroquianos y señoritas ofreciendo compañía (es decir, los investigadores pueden hacer lo que quieran, pero deberían ser discretos).

El acceso principal al almacén, junto al torno utilizado por Edgar, es una puerta de doble hoja para carretas, y a día de hoy está barrada con varias tablas claveteadas cruzándola de lado a lado. Un paseo por el perímetro de la construcción parece ofrecer tres posibles vías de entrada.

Por un lado, hay una puertita para el personal en la pared a la izquierda de la fachada principal, casi al final del edificio. Está cerrada, aunque no con llave, y atorada por la mugre y las deformaciones sufridas por el calor. Una buena combinación de **Cerrajería** y **FUE** puede abrirla en un par de minutos.

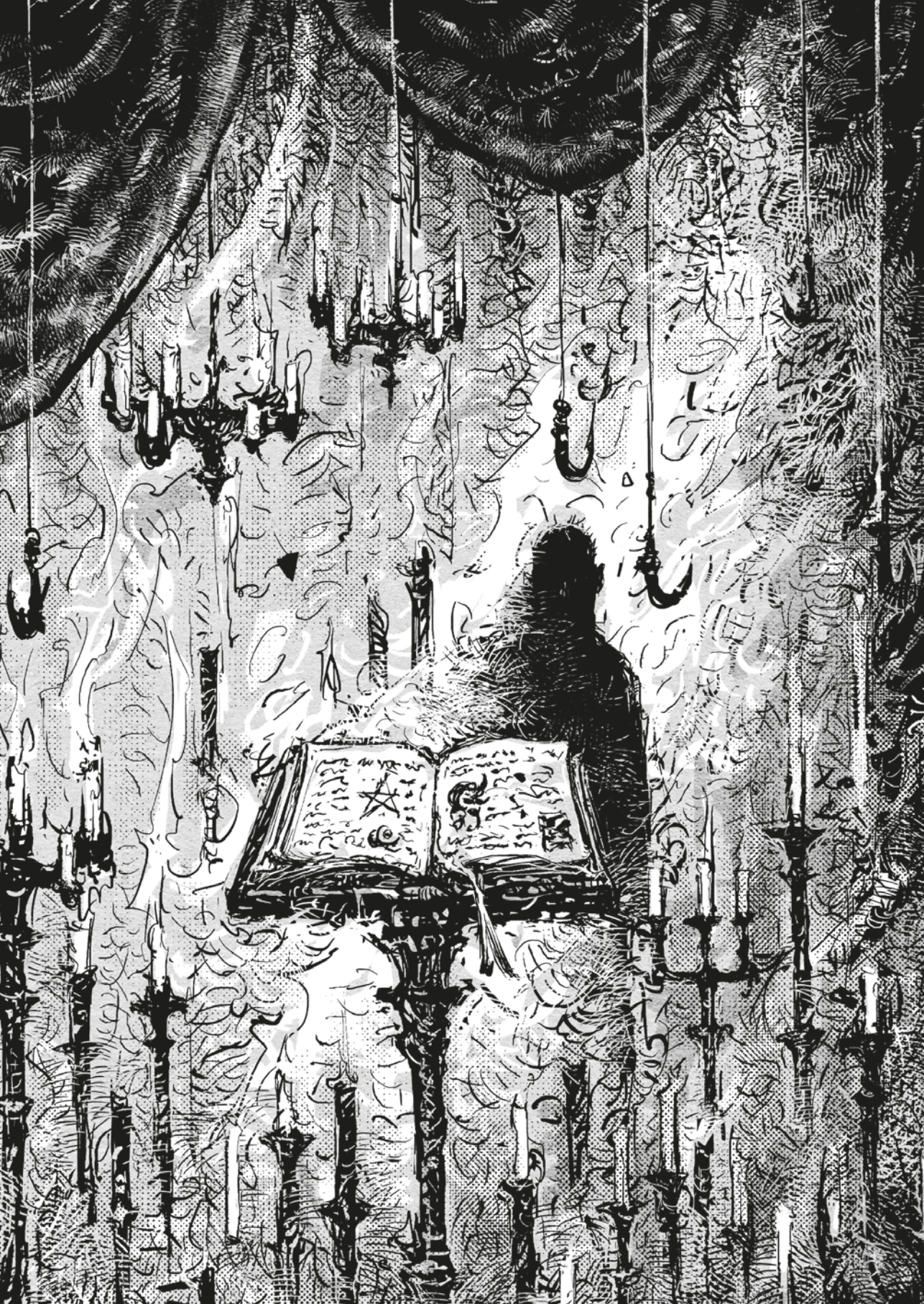
Quizá más sencillo, aunque menos discreto, sea entrar por uno de los tragaluces rotos en la pared a la derecha de la fachada.

HAND OF GLORY

Una *hand of glory* es un artefacto arcano creado a partir de la mano desecada de un hombre ahorcado. Si sobre esta se coloca una vela fabricada con la grasa de un malhechor muerto en el cadalso, y se encanta de la manera adecuada, el objeto resultante se supone dotado del poder de inmovilizar a las personas frente a las que se muestra.

En *Los cinco escalones* hacemos una interpretación de este mito, con nuestro antagonista utilizando los cabellos de muchachas vírgenes (estamos en 1891, cualquier jovencita soltera de menos de 18 años y buena familia es virgen) para fabricar velas con las que paralizar.

Enseguida llegamos a eso.



Allí hay una línea de ventanales horizontales cuyos cristales estallaron durante el incendio. Una buena tirada de **DES** o encontrar algo con lo que asistirse (cajas, toneles viejos, cascotes que nunca se recogieron tras el fuego...) permite auparse y entrar.

La tercera vía es el tejado deshecho. **Trepar** (o simplemente **DES** si antes buscan un lugar fácil por el que escalar, lo que se hace superando un chequeo de **INT**) permite subir hasta lo que fue el techo de la planta baja. Desde ahí se aprecia la estructura interior de la construcción, con una enorme estancia diáfana en medio y algunos pasillos y pequeñas oficinas o reservados aquí y allá. Uno de los pasillos centrales y otro, bastante corto, al fondo del edificio son los únicos lugares en los que el paso es sencillo. En ellos los cascotes y escombros del incendio han sido retirados para permitir que se camine con facilidad (tirada de **INT** o esperar a que alguien pregunte).

En el momento en que todos los investigadores estén dentro del edificio, pide una tirada de **D100** a cada jugador. Se trata de un chequeo de **POD**, pero no tienes por qué decírselo. Quienes no lo superen (o quienes obtengan peor resultado) van a sufrir alucinaciones al llegar a la sala de las velas (ver más adelante). Tras esto, indica a los que hayan obtenido resultados bajos que detectan un tenue aroma a opiáceos en el aire.

Si los investigadores han entrado en la construcción por un lateral (la puerta o los tragaluces), su camino enseguida los lleva al pasillo central (al llegar al cual les puedes informar de que este está despejado y es fácil caminar por él, al contrario de lo que han visto en los corredores por los que acaban de acceder, así como que hay un pasillo más corto al fondo que también parece despejado y en uso). Si han entrado por el tejado, pueden ver los pasillos «limpios» directa-

mente. Si en algún momento (desde dentro o desde arriba) ven la sala principal, observan los restos de poleas y ganchos en las paredes y columnas. No es difícil suponer que estas sujetaban una colección de cuerdas que a su vez soportaban telas o cortinones que dividían el lugar en reservados (de cuando era un fumadero de opio). Los pocos restos de cuerda que quedan (tanto aquí como en los pasillos) recuerdan a las sogas que han visto en casa de Viola y de Mathilda.

El pasaje del fondo termina en una cortina roja. Tras ella el olor a opio se hace más fuerte. Y también tras ella, cinco escalones dan acceso a una nueva sala en un nivel inferior.

LA SALA DE LAS VELAS

Los personajes están ahora en una estancia de unos quince por quince metros, casi todas las paredes están cubiertas por pesados cortinones rojos. La única iluminación proviene de las decenas, cientos de cirios que descansan sobre mesas y encastrados en candelabros metálicos de pie por toda la sala. El único sonido es el borboteo de dos calderos llenos de algún líquido hirviendo, al fondo a la derecha (si se acercan a mirar, es cera). Sobre ellos más cirios recién hechos, colgados de cuerdas suspendidas en ganchos anclados a la pared. Casi en medio de la sala hay un atril con un viejo libro abierto. El olor a opio se mezcla aquí con el de la cera hirviendo y con otro más amargo. A pelo quemado.

El libro está repleto de grabados esotéricos, diagramas astrológicos, ilustraciones de criaturas tentaculares que solo pueden haber salido de una mente enferma o del propio averno y, al pasar la página, una guía para crear velas «arcanas» con el cabello de mujeres vírgenes, un proceso muy similar al que generalmente se atribuye a la fabricación de «manos de gloria».



Quienes fallaran la tirada de **POD** al entrar en el almacén (o quienes haya decidido el Guardián) comienzan ahora a sufrir alucinaciones. Cada investigador ve (por separado, idealmente deberías ir pasando la información en privado, jugador por jugador) aquello que hubiera declarado que esperaba ver (recuerda que les habías preguntado qué imaginaban encontrarse en la guarida del antagonista), y además a «un» Caballero que aparece cerca de él (quizá salga de entre los cortinones o quizá estaba en una esquina sombría y el personaje solo le ha visto cuando se ha fijado, o cuando ha vuelto a mirar). Dale unos momentos a cada jugador para que piense cómo reaccionar. Si no atacan, es el Caballero (cada Caballero) el que se acerca blandiendo un cuchillo como el que vieron en casa de Mathilda. Se le puede disparar o puede combatirse con él. La

aparición reacciona como el jugador esperaría (si le disparan y le impactan se duele, si se le intenta golpear, se aparta), con la salvedad de que siempre falla al atacar (no hay ningún riesgo real para los investigadores). Esta situación continúa hasta que los personajes que no estén afectados por las visiones hagan a los demás entrar en razón, o hasta que actúen contra los calderos, las velas o el atril. Si alguien descoloca alguno de esos tres elementos aparece el verdadero Caballero.

Lo que queda es la confrontación final. Si se le pregunta al antagonista sobre las velas, declara que son necesarias:

«No mucha gente lo entiende, y de seguro es mejor así. Cuando la última de estas velas se apague, se acabará Liverpool tal como lo conocemos, ise acabará Inglaterra! ¡Se acabará el mundo! Estas velas son la única forma de mantenerlos fuera. Si no existiesen podrían entrar, pasar a nuestro

EL CABALLERO

Es difícil dar una descripción veraz del Caballero, pues casi todo el que lo tiene delante lo hace en un momento en que está sugestionado por los opiáceos que suelen inundar los ambientes por los que se mueve. Tiene cuerpo de hombre y va vestido de gala, con chaqué, capa y chistera. Sus miembros, desgarrados, parecen demasiado largos para su cuerpo, lo que le otorga cierto aspecto gorillesco. Su cara es deforme, probablemente quemada (la nariz casi ausente por completo) y lo que debería ser el blanco de los ojos es de color amarillo. Se suele mover con parsimonia y elegancia, pero también es capaz de actuar con unos reflejos que parecen sobrehumanos (sobre todo si se está intoxicado por los efluvios de la esencia de Adelfa).

Como en el caso del padre O'Reilly, te invitamos a gestionar la interacción de los personajes con el Caballero en términos narrativos. Dicho esto, al menos para mantener las apariencias si acaban peleándose con el (o los) Caballero(s), puedes utilizar las características detalladas a continuación:

DES 16

Combatir (Pelea) 45% (los «falsos» Caballeros siempre fallan)

Esquivar 65%

Cuchillo (daño 1D4+2+Modificación al daño)

PV 11

Modificación al daño: 0

lado y hacerse con todo. La destrucción absoluta, el final de la especie humana».

Si se le pregunta por las muchachas a las que mata responde:

«Como dijo el poeta, hay que disfrutar del viaje, no solo del destino, ¿no?»

¿Qué son diez muchachas si sirven para salvar a diez millones? ¿Cien muchachas por cien millones?».

Gestiona la conversación en esos términos mientras puedas. Es de suponer que en algún momento los investigadores decidan acabar con todo esto y apagar las velas o atacar al Caballero. Basta con que alguien apague una sola vela para que el antagonista comience a ponerse nervioso. A la tercera ataca.

Como no puede ser de otro modo en una partida que pretende ser teatral, el último golpe o disparo de los personajes contra el Caballero hace que este caiga al suelo derribando uno de los candelabros con su cuerpo, los cirios del cual al caer prenden los cortinones de las paredes. Toda la sala se convierte en un infierno casi inmediatamente. La última escena probablemente vea a los personajes respirando agitadamente, quizá habiendo tenido que arrastrar a algún compañero herido escalones arriba, descansando sentados con la cabeza apoyada contra una de las columnas de la planta baja.

atención a los que allí están, y se dirige seguro al fondo de la sala. Allí, toma una nota de la celdilla número 14 de un enorme casillero fijado a la pared, se la guarda en el bolsillo del pantalón y sale.

Una niña de ocho años, con el pelo desgreñado y el vestido y la cara sucios, llevando de la mano a su hermana pequeña, y esta a su vez una muñeca de trapo que casi arrastra por el suelo, entran en una imprenta por la puerta de atrás, se dirigen a la oficina y retiran una nota de un casillero.

Una niña algo mayor, con una rebeca sobre un vestido descolorido de tonos salmón entra en la oficina de una herrería y recoge una nota de unos cajones.

Un muchacho de poco más de siete años se limpia la nariz con la base de la palma de la mano derecha, se sorbe los mocos que le quedan, se ajusta el chaleco y entra en un taller de curtidores. Accede sin prisa a la oficina, y allí recoge una cuartilla doblada de un casillero de pedidos.

Y aquí acaba *Los cinco escalones*. Como avisamos al comienzo, se trata de una partida que pretende ser teatral, así que dejemos el final abierto, que cada uno lo interprete como prefiera.

Esperemos que hayan disfrutado de la representación.

EPÍLOGO

Los personajes, suponemos, han derrotado al Caballero. Han acabado con la amenaza...

Tras esa última escena con los personajes puedes leer o parafrasear lo siguiente, ya con ellos fuera de la acción:

Un muchacho de unos nueve años, vestido de forma humilde, entra en el taller de unos zapateros, atraviesa varios bancos de trabajo sin prestar



This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 evenly spaced horizontal grey lines across its entire surface, typical of notebook or school paper. There are no margins, text, or other markings present.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Los Cinco Escalones

Liverpool 1891. La hija adolescente de una acomodada familia aparece muerta en extrañas circunstancias. Los investigadores tendrán que seguir el rastro de pistas para descubrir la terrible verdad que se esconde tras los hechos.

Los cinco escalones es un escenario victoriano de investigación para *La llamada de Cthulhu 7ª edición*, con un marcado carácter dramático, que incluye una detallada guía para jugar en la era victoriana:

- ⦿ Cómo era la sociedad en el Liverpool de 1891.
- ⦿ Una descripción pormenorizada de las clases sociales de la época.
- ⦿ Habilidades especiales para los personajes y las armas de fuego disponibles.
- ⦿ Una guía para crear tus propios investigadores con puntos para habilidades y profesiones y ocupaciones victorianas.
- ⦿ Cuatro personajes pregenerados.
- ⦿ Un nuevo y completo escenario para *La llamada de Cthulhu 7ª edición*.



www.shadowlands.es

PVP: 24,95€